

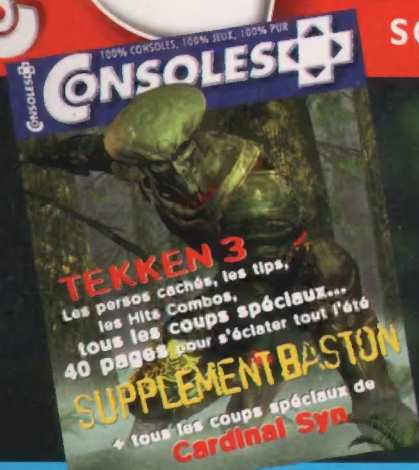
232  
pages!

CONSOLES

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

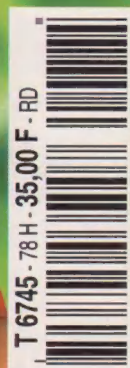
# CONSOLES

SOURIEZ, VOUS ETES PLOMBÉ !!!



## FINAL FANTASY VIII LES PHOTOS EXCLUSIVES

SUPPLEMENT BASTON  
LA SOLUCE DE TEKKEN 3



# TOMB RAIDER 3

LE GRAND RETOUR DE LARA CROFT SUR PLAYSTATION

40 PAGES SUR  
LES HITS DE NOEL

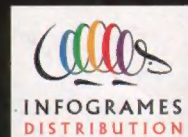


DREAMCAST LA 128 BITS DE SEGA  
10 PAGES POUR TOUT SAVOIR

WIPEOUT 64 (N64), CRASH BANDICOOT 3 (PS),  
L'EXODE D'ABE (PS), METAL GEAR SOLID (PS)  
TUROK 2 (N64), LA SUITE DE GOLDEN EYE (N64)...



Laisse ton arme aux vestiaires.  
Un **poing** c'est tout !



VS (\*VERSUS)  
LE JEU DE COMBAT DE RUE  
QUI FAIT UN MALHEUR AUX ETATS-UNIS  
ARRIVE ENFIN EN FRANCE



# QUOI DE NEUF CE MOIS-CI ?

## LES NOUVELLES DU MOIS.

Comme chaque année, l'Electronic Entertainment Expo, s'est tenu à Atlanta. Trois jours de pure folie ! Nous vous avons donc réservé un morceau de choix : 40 pages pour tout savoir sur les nouveautés qui vont envahir la France d'ici Noël. Autre grande nouvelle : l'annonce et la présentation de la **Dreamcast**, la nouvelle console de Sega. 128 bits, cadencée à 200 MHz, qui vont en mettre plein la vue. Caractéristiques techniques, photos des premiers jeux... Foncez vite lire notre dossier spécial. Enfin, vous découvrirez aussi dans ce numéro exceptionnel de Consoles+ un Trombinoscope très, très chaud, avec les plus belles hôtes du salon de l'E3, uniquement pour vous. Votez pour la plus ravissante et gagnez des **abonnements** à Consoles+.

P. 106



Heart of Darkness arrive sur Playstation. Quatre ans d'attente enfin récompensés !

P. 136



Colin McRae est un superbe jeu de rallye qui risque de faire de l'ombre à V-Rally.

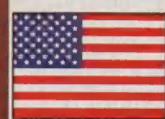
P. 42



Le plus gros salon des jeux vidéo nous a ouvert ses portes. Compte rendu complet en plusieurs centaines de photos !

## TESTS, MODE D'EMPLOI

L'écran-titre des jeux a été remplacé depuis quelques numéros par un drapeau. Celui-ci vous signale l'origine du jeu : français, japonais ou américain (sortie officielle ou import, donc). Nous vous indiquons également la langue des textes et des voix, car cela peut avoir son importance. Par exemple, un jeu japonais peut parfaitement contenir des textes ou des voix en anglais.



● Version :  
IMPORT  
● Dialogues :  
ANGLAIS  
● Textes :  
ANGLAIS



## CONSOLE+ D'OR

Le logo Consoles+ d'Or est la plus importante récompense qu'un jeu puisse obtenir. Ces jeux sont rares car exceptionnels, on en dénombre seulement quelques unités chaque année. A posséder impérativement.

## MEGA HIT

Les Mega hit sont des jeux que Consoles+ a classé parmi les meilleurs du moment. C'est un achat sûr.



## CODE DES PRIX

A : jusqu'à 99 francs (est-ce encore possible ?)  
B : de 100 à 199 francs  
C : de 200 à 299 francs  
D : de 300 à 399 francs  
E : de 400 à 499 francs  
F : de 500 à 999 francs  
G : de 1 000 à 1 499 francs  
H : plus de 1 500 francs  
I : comme Icare  
K : boukadin  
X : Pour les plus âgés d'entre vous  
Z : Z'êtes vraiment nul !





## 8 TROMBINO

L'E3 à Atlanta, ce n'est pas seulement un salon consacré aux jeux vidéo, c'est aussi une expo vivante d'hôtes (presque) nues. L'occasion de gagner des abonnements à Consoles+.

## 12 JAPON

La prochaine console de Sega porte un nom : la Dreamcast ! Premières photos et premiers jeux, en direct du Japon.

## 56 ANIME+

Le Panda, plus affreux que jamais en cette période de grosses chaleurs, vous livre les dernières infos mangas et animés.

## 42 SALON

Le salon de l'E3 à Atlanta en 40 pages et quelque 200 photos. Effrayant !

## 96 WIP

Space Circus arrive enfin sur Nintendo 64. Un reportage exclusif chez Infogrames.

## 100 NEWS

Salon de l'E3 oblige, les News de l'été ont été quelque peu réduites : du concentré (avec la pulpe), mais que du bon !

## 106 TESTS

L'été de tous les dangers : Heart of Darkness (PS), Breath of Fire 3 (PS), Alundra (PS), KoF 97 (PS), Men in Black (PS), GT 24 (Saturn), Colin McRae Rally (PS)... de tout pour tout le monde !

## 160 TIPS

Switch, quand il ne passe pas ses journées à tenter de joindre sa copine en Angleterre, vous livre aussi des tips. Eh oui...

## 170 COURRIER

Dans la série "sports extrêmes", l'oncle Hourkh et Bomboy continuent leurs expérimentations. Ça plane pour eux...

## 178 PA

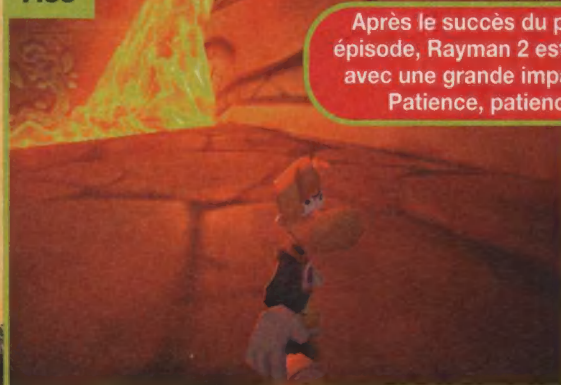
Achat, ventes, échanges...



P.12

Dreamcast, la prochaine console de Sega est déjà prête. 128 bits pour vous faire rugir de plaisir.

P.88



Après le succès du premier épisode, Rayman 2 est attendu avec une grande impatience. Patience, patience...

## UN NUMÉRO DOUBLE : GARE A L'ALCOOL-TEST!

|  |     |
|--|-----|
| ALUNDRA (Playstation)                      | 130 |
| AZURE DREAMS (Playstation)                 | 127 |
| BIO FREAKS (Nintendo 64)                   | 154 |
| BLAST RADIUS (Playstation)                 | 132 |
| BREATH OF FIRE III (Playstation)           | 110 |
| CIRCUIT BREAKER (Playstation)              | 141 |
| COLIN MCRAE RALLY (Playstation)            | 138 |
| CRIME KILLER (Playstation)                 | 124 |
| DEAD OR ALIVE (Playstation)                | 122 |
| GT 24 (Saturn)                             | 140 |
| HEART OF DARKNESS (Playstation)            | 106 |
| KICK OFF WORLD (Playstation)               | 156 |
| KING OF FIGHTERS 97 (Playstation)          | 133 |
| KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE (Nintendo 64) | 112 |
| KULA WORLD (Playstation)                   | 126 |
| MEN IN BLACK (Playstation)                 | 143 |
| REAL BOUT FATAL FURY 2 (Neo Geo)           | 116 |
| ROAD RASH 3D (Playstation)                 | 118 |
| SAN FRANCISCO RUSH (Playstation)           | 148 |
| SENTINEL RETURNS (Playstation)             | 114 |
| SOUKAIGI (Playstation)                     | 146 |
| SPICE WORLD (Playstation)                  | 142 |
| TACTICS OGRE (Playstation)                 | 134 |
| THE LAST BLADE (Neo Geo)                   | 151 |
| THUNDER FORCE V (Playstation)              | 150 |
| V-BALL (Playstation)                       | 109 |
| WARGAMES (Playstation)                     | 157 |
| WETRIX (Nintendo 64)                       | 152 |
| WRECKIN' CREW (Playstation)                | 128 |

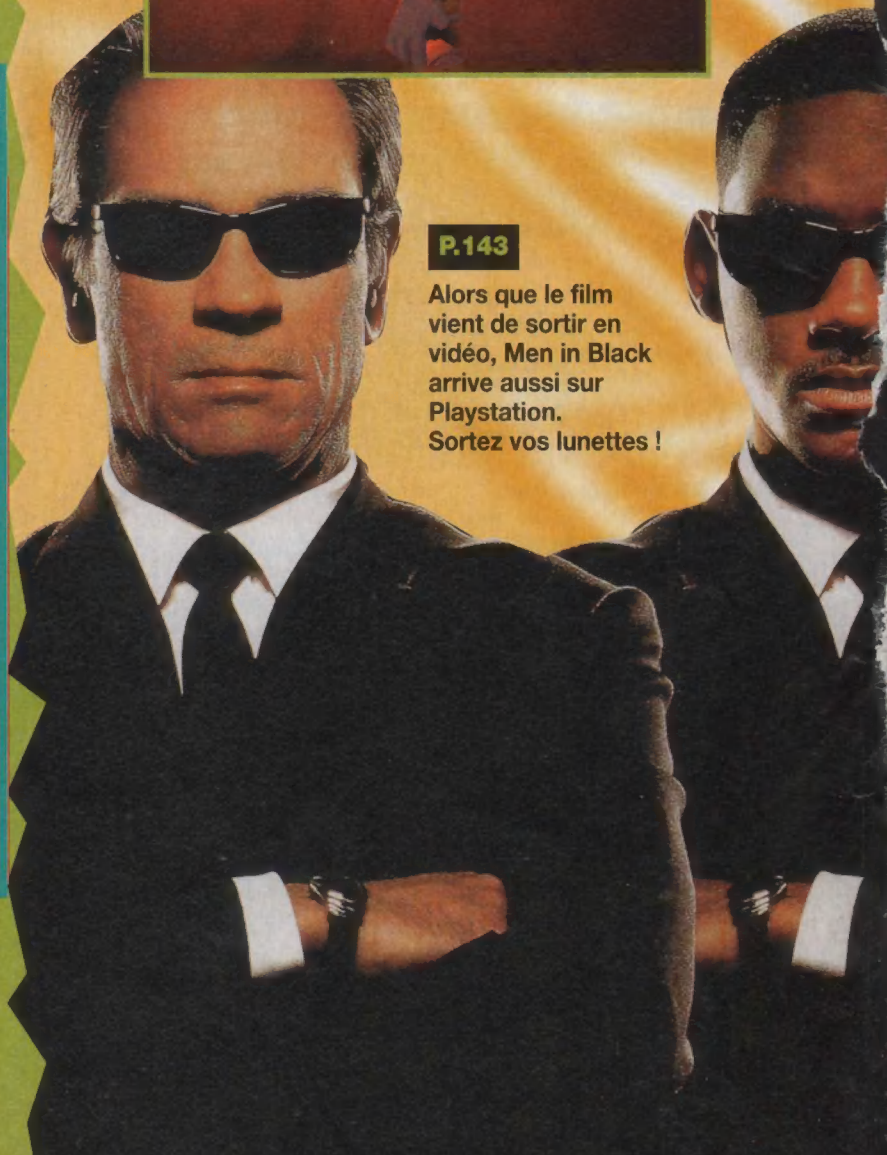
### REMERCIEMENTS

ADGG, BEST GAMES, ESPACE 3, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, VIDEO STORY, à MetaCreations pour ses logiciels de création graphique, Kai's Power Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Eye Candy et KPT 3, ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Hélène, tu sais, Paris c'est un peu comme Miami : on a aussi du sable fin sous les pavés !

COPYRIGHT COUVERTURE : Tomb Raider 3 © Eidos 1998

P.143

Alors que le film vient de sortir en vidéo, Men in Black arrive aussi sur Playstation. Sortez vos lunettes !





## EDITO



Après une trop longue période de calme, l'actu est vraiment riche ce mois-ci. Nous sommes allés à Atlanta au salon de l'E3 pour vous ramener les photos de tous les hits de fin d'année. Comme d'habitude, les meilleurs titres arriveront entre octobre et décembre, même Zelda ! Bonne nouvelle, Tekken 3 sera disponible dès septembre. Pour fêter l'événement, nous avons réalisé un supplément baston dans lequel on vous dit tout sur les coups spéciaux, les Combos et les personnages cachés de Tekken 3. Tu le crois ça ? De son côté, Kagotani san n'a pas chômé ! Il a assisté à la première présentation de la Dreamcast, la nouvelle console de Sega qui ne s'appelle plus la Katana. Il vous dit tout sur cette bécane qui semble promise à un bel avenir. En août, nous ferons le point sur la guerre des consoles dans un numéro spécial afin d'apporter une réponse aux questions que se posent les joueurs : quel avenir pour la Dreamcast et la Game Boy couleur ? La Nintendo 64 peut-elle faire de l'ombre à la Playstation en 99 ? L'été sera chaud !

Alain Huyghues-Lacour

P.65



Tonic Trouble (N64) est le prochain grand jeu 3D de plates-formes d'Ubi Soft. Magnifique !

P.68



Moins de 8 mois après le premier épisode, l'Exode d'Abe arrive sur Playstation. A voir absolument !

## LE MINITEL : C'EST REPARTI !

Le service minitel de Consoles+ est reparti ! Désormais, Switch s'occupera de vous chaque jour de la semaine. Présent en fin de journée mais également chaque mercredi après-midi, de 14h à 18h, il répondra en direct ou sous 24h à toutes vos questions et attentes. Sur le 3615 TCPLUS \*, vous trouverez aussi de larges informations sur tous nos tests, les derniers tips de Switch, la vie de la rédac, le clonage du Panda, ainsi que des News récentes remises à jour chaque semaine.

(\*3615 : 2.23 F/min)

P.75



Turok 2, la suite tant attendue du plus beau Doom-like de la N64 est enfin là !



# PENDANT LES VACANCES, RESTEZ ZEN...



PHOTO PIX - G. HELLIER



Concours, astuces et solutions / 08 36 68 19 22\* 3615 EIDOS\* / [www.eidos-france.fr](http://www.eidos-france.fr) / 2,23<sup>F</sup> la minute.

Ninja Shadow of Darkness © et TM Core Design Limited. © et ©1998 Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés. et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.



**À LA RENTRÉE VOUS  
DEVIENDREZ...**



**NINJA**

L'OMBRE DES TÉNÉBRES



# RENCONTRES DU TR

**L**'E3 n'est pas qu'une simple exposition de jeux vidéo. C'est également l'occasion de rencontrer de charmantes hôtesse, rarement très habillées. Ce qui nous a donné l'idée de vous proposer un concours. Il suffit de voter pour la photo la plus sexy du salon en renvoyant le bulletin situé en bas de page. Un tirage au sort parmi toutes les réponses fera gagner à deux d'entre vous un abonnement gratos à Consoles+. Tu le crois ça ? °1985 AHL.



Le plastique c'est fantastique ! Au détour d'un stand, nous avons croisé cet étrange animal extraterrestre ! Un monstre jaune à deux têtes, deux bras et quatre jambes. Il tenait un langage bizarre : "Hauwareyou ??? Plizecome wiz mi ! Feuk maille as...", des trucs du genre. Incompréhensible ! TF1 et Pradel sont sur le coup...



Mus...cul... ature  
Cette année, la mode chez les hôtesse était au latex. Par manque de temps ou de moyen, nous ne le savons pas, les tenues étaient toutes deux tailles trop petites ! Pas de bol, non vraiment pas de bol.



Thanks a lope ! Contrairement à ce que l'on pourrait croire, les salopettes ne sont pas des femmes de petite taille. La preuve en image : Niiico mesure 1,80 m... Faites le calcul !



Un sacré engin  
On peut être une femme, jeune, ravissante et ne pas avoir peur de prendre en main de gros pétards. Ainsi, cette belle brune dressait-elle fièrement son engin, sous le regard amusé de sa copine !

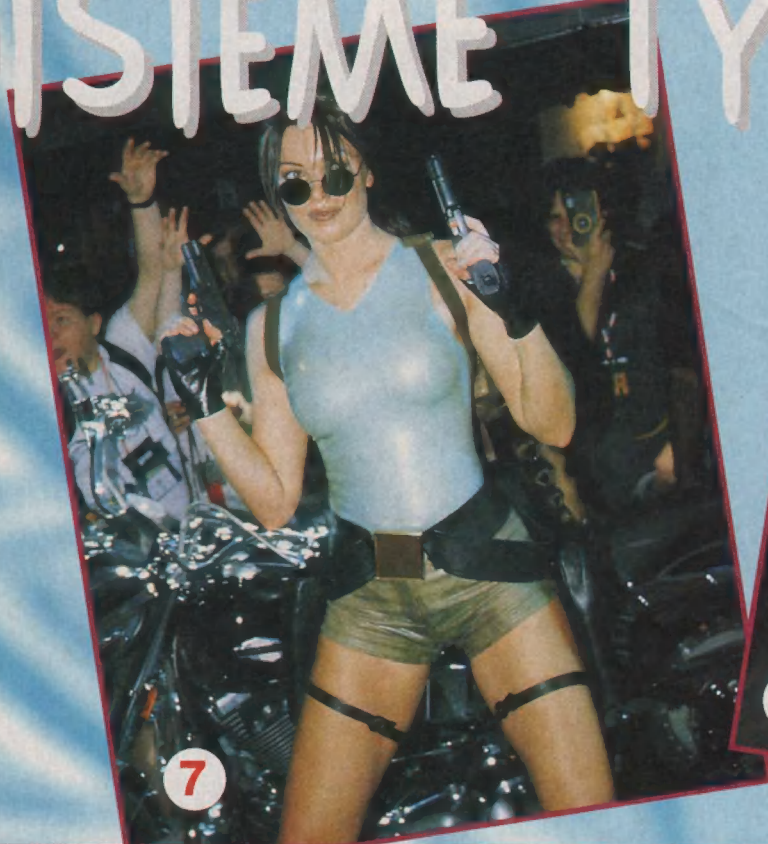


Virgin, moi ? Plus maintenant !!!  
Le stand Virgin abritait l'une des attractions les plus spectaculaires du salon : on y présentait la suite de Red Alert !!! En regardant un peu mieux le stand, on pouvait aussi découvrir deux sœurs jumelles : Sarah Longe et Sarah Molie. 5. Voici les sœurs Sarah. Molie à gauche, Longe à droite. 6. La fesse cachée de Sarah Molie.





## OISIÈME TYPE, HEU...



A tomber raide !

L'autre moment fort de ce salon de l'E3 1998, fut incontestablement le stand de Eidos. Outre la présentation de Tomb Raider III, on pouvait aussi voir 3 superbes jeunes filles en tenue blanche, 1 moto Harley Davidson, 54 écrans de télé, 38 PC équipés de carte 3Dfx, 24 Playstation, 1 bureau en bois, Lara Croft en chair et en os, plein de tubes d'acier qui ne servaient à rien, des sacs en toile et de la moquette épaisse. Pour des raisons de manque de place évidente, nous n'allons vous parler que de Lara Croft et des filles en maillot, d'accord ?

7. Comme vous pouvez le constater, Lara Croft est équipée d'une superbe paire de fignues. Voilà qui va rassurer bon nombre de lecteurs.

8. Voici le moyen le plus simple pour avoir le mal de mer à terre: lisez ce qu'il y a écrit sur le T-shirt de cette superbe créature :

"Eidos Interactive". Burp !

9. Niico ne comprend toujours pas ce qui est arrivé ! Son appareil, un Minolta 500xi, est certainement complètement déréglé : il voulait, en fait, tirer le portrait de ces trois hôtesse. Y a des jours où rien ne fonctionne correctement.



**BULLETIN RÉPONSE À REMPLIR, À DÉCOUPER ET À RENVOYER À :**  
**CONSOLES+, CONCOURS E3 1998, 152 RUE GALLIENI - 92514 BOULOGNE CEDEX.**  
**LA PHOTO LA PLUS SEXY : PHOTO NUMERO . . .**

**ÉCRIVEZ CLAIREMENT, EN MAJUSCULE ! (PRENEZ VOTRE TEMPS, VOUS AVEZ JUSQU'À LA FIN DU MOIS D'AOUT POUR NOUS RENVOYER VOTRE RÉPONSE).**

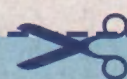
**NOM :**

**PRENOM :**

**ADRESSE :**

**TELEPHONE (OBLIGATOIRE SI VOUS ÊTES UNE JEUNE FILLE) :**

**ÂGE :**





# EN BREF

## 3615 TIPS®

L'officiel des **Tips**  
par minitel.

## 083668 3264

L'officiel des **Tips**  
par téléphone.

**Astuces, solutions et guides pour les jeux**

Vies INFINIES Persos CACHÉS Mots de PASSE Sélection du NIVEAU Niveaux CACHÉS Munitions ILLIMITÉES Combos et COUPS spéciaux

Pixel 2,23F/m



# EN DÉTAIL

**OÙ TROUVER  
LES TIPS LES PLUS  
RÉCENTS?**

**TU JOUES  
SUR CONSOLE?**

Cela tombe bien car nous sommes spécialisés dans les consoles PlayStation, N64, Saturn, Gameboy et Gamegear. Cela fait beaucoup de spécialités, mais c'est ainsi!

**TU AS UN  
MINITEL?**

(Et si en plus on pouvait me répondre rapidement quand je suis coincé, en moins de 24h en général par exemple, je serais comblé!)



Le 3615 est le service le plus pratique: pages rapides, astuces et solutions d'un même jeu sont regroupées dans une même rubrique...

**NOUVEAU:  
FAX ET  
COURRIER!**

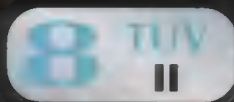
Sur le 3617 TIPS, tu peux recevoir une copie courrier ou fax des astuces et solutions.



Bats-toi pour en avoir une! En attendant, cela tombe vraiment bien car les jeux PC sont sur le 3615 PCCD.

**3615 PCCD**

La TIPS Line 0836683264 est faite pour toi: aussi complète que le minitel, mise à jour deux fois par semaine.



Et en plus c'est le seul service téléphonique qui te permet de faire une Pause (touche 8) pour noter une astuce et de reprendre exactement au même point!

**0836683264**

**3615 TIPS**

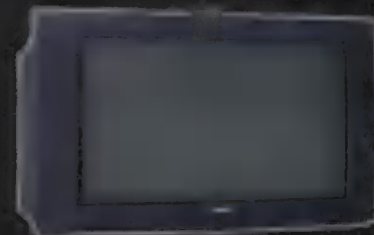
**3617 TIPS**

**GRAND CONCOURS  
D'ÉTÉ!**

Gagne des PLAYSTATION, des jeux GRAN TURISMO, COLIN McRAE RALLY... [3615 TIPS et 0836683264]

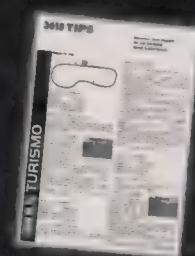


Gagne aussi deux TV 16/9ème 70cm, des kits Surround ampli+5 HP... [3615 TIPS]



Gagne encore 100 cartes mémoire PlayStation [3615 TIPS et 0836683264]

L'équipe de Tips te concocte aussi des dossiers graphiques: guide d'permissions, banc d'essai d'accessoires...



**des consoles 32/64 bits, portables et PC.**

CIRCUITS cachés INVINCIBILITÉ Des AIDES de jeu SOLUTIONS Guides DÉTAILLÉS Petites ANNONCES News PREVIEWS etc? ETC!



## JAPON

## Dreamcast : le r

Ça y est enfin... La nouvelle console de Sega vient d'être officiellement présentée. Comme nous le laissions supposer dans notre numéro précédent, elle s'appelle "Dreamcast".

Par Hagotani san

**L**e 21 mai dernier était présentée, dans le cadre luxueux de l'hôtel international du New Otani, la 64 bits de Sega, la Dreamcast. Ambiance cosmique et techno, Sega cherche à se forger une nouvelle image, plus jeune. Le logo en forme de vortex (en France, il évoque plutôt la gidouille du Père Ubu) et le nom de la machine est une référence à la culture "Wired" (un magazine new-age). Plus de 1 500 personnes, éditeurs et acteurs importants du projet "Katana", étaient présentes (Nec, Video logic, Microsoft, Hitachi, Vitcor-JVC, Yamaha...).

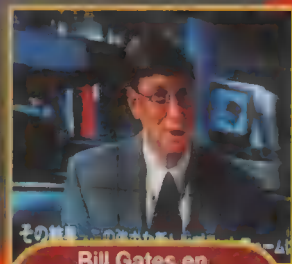
### Elle est puissante, alors ?

La démo, œuvre de Mizuguchi avec le concours de la Sonic Team, était manifestement un clin d'œil ironique à celle de la Nintendo 64. En lieu et place de la tête de Mario, on trouvait celle du nouveau P-DG de Sega, Irimajiri. La qualité de la 3D, des textures, des éclairages et de l'animation plaçait la barre très haut. La souplesse de la peau, les expressions humaines étaient

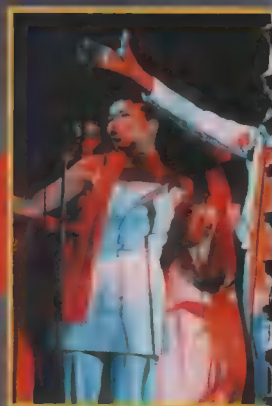
parfaitement bien rendues ! On a même eu droit à une version T-2000 à la tête du P-DG, toujours en réponse au Mario métallique. Ensuite, une démo intitulée "Babylone" présentait une île avec un village et une tour. En temps réel, Irimajiri faisait bouger les décors dans tous les sens et se promenait dans ce monde virtuel en 3D. Les textures étaient détaillées avec un effet de flou bien moins prononcé que sur N64. Les décors ne tremblaient à aucun moment et les polygones étaient parfaitement agencés entre eux. Le tout était en 60 images par seconde (640 x 480) et avec une gestion des sources lumineuses également en temps réel. Bref, techniquement, Sega avait réussi son coup mais pas l'ombre d'un seul jeu ou presque...

### Il y avait même Billoo !

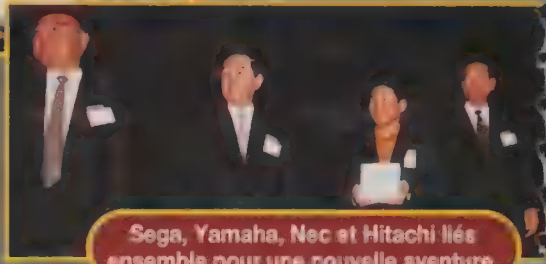
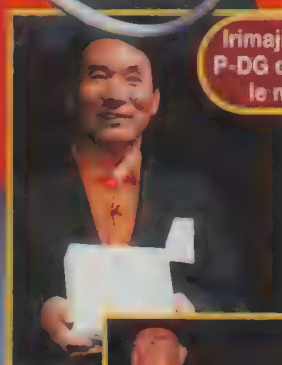
A cela, rajoutez une vidéo montrant la relation entre la console, le paddle et la PDA. Le tout tenait dans un film comique. La présentation technique de la nouvelle console était complète. Entre-temps, l'homme le plus riche du monde, Bill Gates, patron de Microsoft,



Bill Gates en personne, et par vidéo interposée.



Irimajiri, le nouveau P-DG de Sega depuis le mois d'avril.



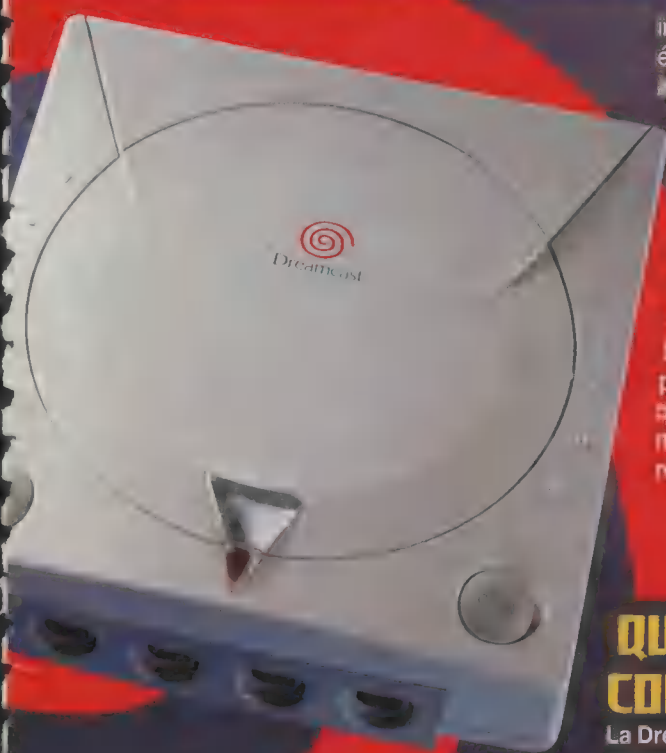
Sega, Yamaha, Nec et Hitachi liés ensemble pour une nouvelle aventure.



# eve devient réglée !



Après la présentation, on a eu droit à une soirée très colorée.



intervenir sur un écran géant comme son habitude. Soutenant avec force la Dreamcast, il a rassuré la foule d'un point de vue industriel et financier. La soirée s'est finie par un buffet de frie. Une première chez Sega qui s'est donné les moyens pour se relancer.

## QUAND ? COMBIEN ?

La Dreamcast, rapidement rebaptisée du diminutif "Dorica", est prévue pour le 20 novembre 1998 avec cinq jeux dès sa sortie dont Virtua Striker 2, Virtua Fighter 3, D2. Les jeux sont annoncés pour environ 250 à 300 F au Japon (350/400 F en France) alors que le prix officiel de la machine est de 1 300 F (28 800 yens) ! La version US est prévue pour avril 1999 avec environ 15 titres. Pour l'Europe, il faudra attendre septembre 1999 (pour un prix de vente compris entre 1 500 et 2 000 F).



Fukumoto, le père de SFII, annonce plus d'une douzaine de titres.



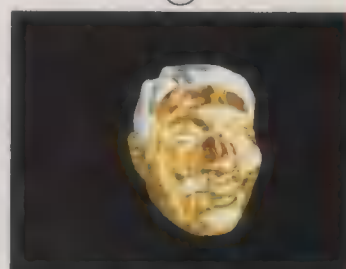
①



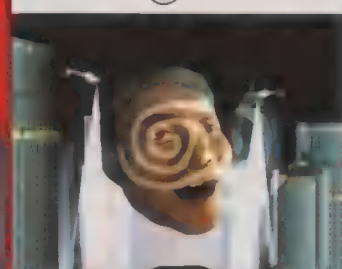
②



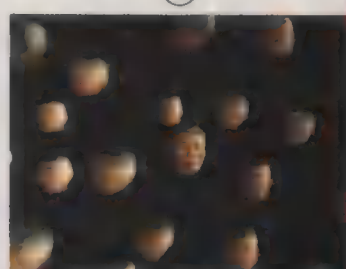
③



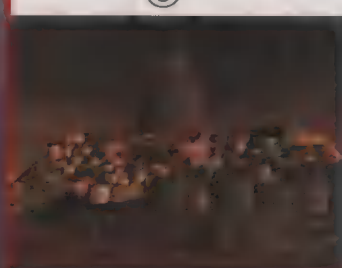
④



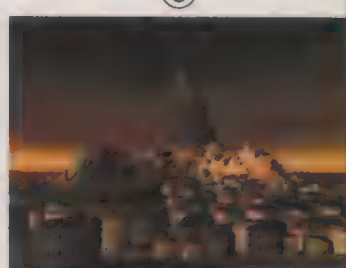
⑤



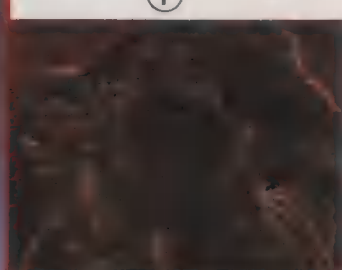
⑥



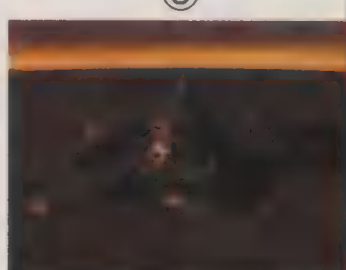
⑦



⑧



⑨



⑩

La démo de la machine était un clin d'œil sympa à Nintendo et a rassuré tout le monde sur le potentiel de la Dreamcast.



# Une 64 bits qui fl

Si les spécifications techniques de la Dreamcast sont connues depuis pas mal de temps, on a pu enfin découvrir le vrai visage de la machine. Premières impressions.

**D**ans un premier temps, on serait tenté de dire que la Dreamcast ne surprend personne. Une amélioration graphique importante était attendue, tout le monde espérait l'introduction d'un nouveau concept révolutionnaire. Globalement, Sega a repris, le meilleur de la Playstation (couleur, taille et boutons ronds) et de la Nintendo 64 (4 pads, PDA, manette) en les combinant avec de la technologie PC et en tirant les leçons de la Saturn (Ram + Net). La machine est compacte avec des lignes courbes, très design. La reconnaissance vocale est prévue comme sur N64. Mais Sonic n'ose pas suivre Nintendo dans la voie DD64, pourtant l'innovation conceptuelle la plus importante du moment.

## Ces dessous de la Dreamcast...

Sur le côté, un compartiment contient un modem (33 600 bps) up-gradable (56 000, ISDN,

T1...). Derrière, on note la prise téléphone du modem, une prise vidéo de type Playstation, la prise secteur classique et un connecteur supposé pour le Link direct. Le modem, hérité de la Saturn, semble Full Duplex, permettant le "Chat" dans les deux sens (un clavier est prévu). Sega devrait proposer des serveurs musclés avec des numéros verts pour se connecter sans passer par un provider.

## Un très gros potentiel 3D

L'absence, pour l'instant, d'aération signifierait que le surchauffe de l'ensemble serait minimale. Fini le plastique moyen de la Saturn. Celui de la Dreamcast est de très bonne qualité, légèrement rugueux. Techniquement, le SH-4 (64 bits Risc) permet d'approcher les 128 bits avec son bus processeur et son moteur graphique 128 bits. Sega annonce 3,5 millions de polygones non texturés par

## LA NAOMI

En arcade, la Naomi devrait venir épauler le Model 3. Cette carte compatible avec la Dreamcast est entièrement configurable afin d'exclure en fonction de la technologie et des besoins. Il se peut qu'en cours de route, elle perde sa compatibilité de base en passant du Power VR2 au Power VR3. La carte mère principale permet le branchement en parallèle de 12 cartes Power VR2 (2 500 F l'unité). Ses performances explosent littéralement les cartes Namco et M2 ainsi que toutes les cartes PC arcade. Cependant, elle resterait pour le moment inférieure au Model 3 Stop 2 qui gère des polygones texturés plus complexes avec des tas d'effets en même temps.

seconde, mais en terme de jeu, on devra tourner autour de 1,5 million par seconde pour des programmeurs de très haut niveau. D2 (20 %) tourne actuellement à 15 000 polygones (texturés) par frame à 60 images par seconde, ce qui fait 900 000 par seconde. Par comparaison, la Playstation proposant principalement des jeux en 30 images par seconde, on a donc 150 000 polygones par seconde au maximum. La Dreamcast possède donc un gros potentiel 3D mais s'avère incompatible avec la Saturn.

partie du fossé en terme de vitesse d'accès avec la cartouche de la Nintendo 64.

## Piratage limité

Le son est géré par un processeur 32 bits sur 64 voix (384 plages d'échantillons sonores digitaux en Rom). Des fonctions intégrées permettraient de gérer le Dolby AC-3 et le Q-Sound. Le lecteur 12 vitesses Yamaha permet de lire des CD normaux (650 Mo) mais surtout ceux de la Dreamcast prévus pour une contenance de 1 Go. Cette technologie propriétaire bradée par Yamaha permettra d'inclure des films de bonne qualité et surtout de limiter le piratage.

## De la Ram pour ne pas ramer

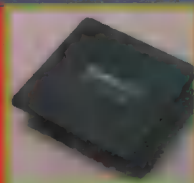
La Ram globale de la machine est très importante (16 Mo !). Elle permet une vitesse d'affichage rapide et des accès CD moindres. Quant aux textures, on pourra en stocker de très belles bien plus détaillées et colorées que sur Nintendo 64 ou Playstation. Plus besoin de cartouche Ram = Mb pour les conversions des prochains titres 2D de Capcom ou SNK ! Combiné à la puissance 3D, la Dreamcast va combler une

## Un pad analogique imposant...

La manette est un croisement entre le pad analogique de la Saturn et celui de la Nintendo 64 (il possède une croix directionnelle pour chacune de ces fonctions). Il est de taille imposante (à peu près équivalente à celle de la machine), sera proposé en quatre coloris différents et propose une grande première dans l'histoire des pads pour

## LA DREAMCAST

- CPU : SH-4 (Hitachi), 64 bits Risc avec moteur graphique et bus processeur 128 bits
- Graphic Engine : Power VR2 custom (3,5 millions de polygones par seconde max)
- Son : Aica Super Intelligent Sound Processor (Yamaha) 32 bits Risc (64 voix ADPCM)
- Mémoire : 16 Mo au total (SD-RAM x2)
- Modem : V34 à 33.6 bps Up-gradable.
- OS : MS WinCE2 custom
- Lecteur : CD x12 "Super Drive" (Yamaha) 1 Go
- Palette : 16 millions de couleurs
- Effets : Bump Mapping, Fog, Alpha-Blending, Mip Mapping, Tri-Linear Filtering, Anti-Aliasing, Environment Mapping, Specular Effect, VO Texture, Sound Capture (avec micro en option)
- Horloge interne
- Sauvegarde sur le PDA
- Poids : 2 Kg





# irte avec les 128

consoles : les deux boutons de flancs sont eux aussi analogiques ! Comprenez que vous pourrez y appliquer différentes pressions pour, par exemple, taper plus ou moins fort. Au centre, on trouve deux connecteurs internes pour introduire l'équivalent de deux Personal Digital Assistant (PDA). Le premier est donc réservé au PDA, mais le second soulève des questions. En fait, il serait prévu pour un module vibratoire, une extension matérielle ou de la mémoire au cas où.

## Le Visual Memory System

Le Visual Memory System (VMS) est l'élément le plus innovant de la machine mais aussi le plus controversé. Comme son homologue sur Playstation (qu'on attend toujours), il s'inspire de la Nintendo 64 où on branche une cartouche Game Boy dans le paddle. Ce système avait été conçu par Nintendo pour sa

série vedette "Pokemon".

■ pour Mario, le pari est



aisé grâce à un parc de Game Boy gigantesque : une tonne de jeux (normal, c'est une vraie portable), la chose est moins évidente aussi bien pour Sony que pour Sega. Sur Dreamcast, le VMS est attendu pour juillet avec pour premier titre "Godzilla" à un prix de 120 F, en quatre coloris comme le paddle. Même si les officiels s'en défendent ("le VMS n'est pas une console portable"), l'affrontement avec la Game Boy est latent, quasi inévitable. Ce Godzilla est un clone de Pokemon où il va falloir réunir les monstres légendaires de la saga japonaise.

La partie est délicate : Godzilla vs Pokemon. Glups !

On pourra jouer au VMS de la Dreamcast indépendamment de la 64 bits. Son écran offre une résolution 48 x 32. Il se présente sous un aspect console avec des boutons et une croix de direction (notez un bouton "Sleep" pour économiser les piles). Introduit dans le paddle, il peut servir d'écran auxiliaire au joueur pour afficher des informations que ses adversaires ne pourront voir. Son succès commercial est lié au décollage de la Dreamcast. En effet, la console ne possédant plus de mémoire interne, il faudra de toute façon acheter le VMS pour sauvegarder ses parties ! L'écran affiche les fichiers de sauvegarde présents. Deux VMS peuvent être imbriqués ensemble pour échanger des données ou pour s'affronter. En Rom, on trouve des fonctions horloge et calendrier en plus de la gestion des sauvegardes.

## NEO GEO POCKET

En octobre prochain, SNK va sortir une portable noir et blanc 16 bits compatible avec la Dreamcast. L'écran est LCD avec 5 niveaux de gris d'une résolution de 160 x 160. SNK prévoit 15 titres cartouche (bâton, sport, RPG...) d'ici la fin mars 98. Elle possède une horloge interne ainsi que de la mémoire de sauvegarde (pile lithium). Elle peut se transformer en Personal Digital Assistant (la mode) : calendrier, horloge et horoscope (3). Cette Neo Geo de poche fonctionne avec deux piles pour une durée d'environ 20 heures. Sa taille est légèrement plus réduite que la Game Boy Pocket et ne pèse que 160 g avec les piles. Elle possède un connecteur pour le Link (avec une autre Neo Geo Pocket ou la Dreamcast). On peut aussi brancher des écouteurs et une alimentation. Le prix de la machine sera d'environ 320 F et les jeux entre 120 et 230 F (prix pour le Japon). L'implication de SNK chez Sega ne surprend personne. La rumeur veut que SNK rentre dans le capital de Sega qui connaît des difficultés. Rachat ? Les jeux Hyper Neo Geo 64 sont prévus sur Dreamcast.



## PAS UNE MAIS DES DREAMCAST ?

Comme c'est devenu l'habitude depuis la Megadrive, la Dreamcast de Sega pourrait sortir sous différentes marques. Pour Sonic, ça ferait baisser les coûts de fabrication et gagner de l'argent supplémentaire en licence tout en satisfaisant ses partenaires industriels. Parmi les constructeurs pressentis, on trouve :

• Victor-JVC, qui reste le licencié le plus crédible. On parle déjà d'une possible "Wondercast".

- Microsoft, sous la forme d'une machine Web-TV multimédia.
- Hitachi, en série très limitée pour marquer le coup.
- Neo, l'échec cuisant de la PC-FX est resté dans les mémoires. Le constructeur semble se suffire de communiquer sur le Power VR.

La Dreamcast version Victor-JVC pourrait ressembler à ça...



## LE VIRTUAL MEMORY SYSTEM

- CPU : 8 bits
- Mémoire : 128 ko
- Écran : 48 x 32 dot, noir et blanc
- 2 piles bouton et fonction Auto OFF
- Son : PWM 1 voie
- Poids : 45 g



# Les premiers jeux!

Sega n'a montré aucun jeu. Confidential qu'ils disaient ! Eh bien, rien que pour vous, voici les toutes premières photos des jeux Dreamcast en préparation. En développement, ils vont bien sûr subir pas mal de changements d'ici leur sortie en 1998 ou 1999.

**S**ous l'impulsion de Tetsuya Mizuguchi, le nouveau responsable de la section console, la Dreamcast doit permettre au roi de l'arcade d'occuper le maximum de terrain avant l'arrivée de la Playstation 2. Trimajin annonce pas moins de 120 éditeurs intéressés dans le monde entier et la livraison de 1 000 kits de développement. La plupart des jeux sont annoncés en 60 images par

seconde, apparemment la nouvelle norme chez Sega. Capcom développe officiellement pour Sega avec de grosses surprises : pas moins d'une douzaine de jeux en préparation. Outre Street Fighter III, un épisode inédit de Bio Hazard devrait sortir avant mars 99 tout va bien. Voici les premières photos des "titres" en préparation chez Sega. Pour D2, filez quelques pages plus loin.

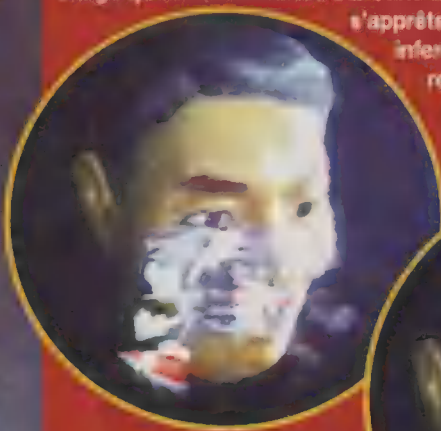


## SONIC 64

Sonic Team/fin 98

En développement depuis presque sept mois, le projet a été mis en route en même temps que Burning Rangers. La Sonic Team a mobilisé une trentaine de personnes sur ce titre qui sera le premier Sonic développé au Japon depuis Sonic 2 (Megadrive). La seule image qu'on en connaisse est cette vue de Sonic de dos qui

s'apprête à s'élancer dans un looping infernal. La Sonic Team veut recréer la sensation de vitesse du temps de la Megadrive, mais appliquée à la 3D.



## VIRTUA STRIKER 2

Am2/20 novembre

Annoncé en même temps que la machine, c'est le titre qui impressionne le plus. Pour l'instant, on ne voit pas beaucoup d'éléments terminés, mais le jeu est loin d'être terminé.



## NIGHT 64

Sonic Team/avril 99

Si Sonic est redevenu la figure emblématique de la marque, la Sonic Team n'en a pas délaissé pour autant son cadet. Incapable de s'exprimer à l'étroit des 32 bits de la Saturn, la Sonic Team va pouvoir enfin réaliser le jeu dont elle rêve. Cette fois, Night pourra voler librement dans tout le stage. On parle même d'un mode 2 joueurs !

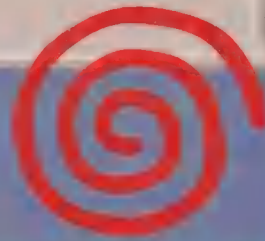




## BABY CONE

AM2/1999

Programmé par Yu Suzuki en personne (c'est assez rare maintenant), la démo "Babylone" a parfaitement rempli ses objectifs en offrant un spectacle 3D en temps réel impressionnant. La musique serait l'œuvre de Kenji Eno avec une forte inspiration Sakamoto. On se souvient que les trois premières démos de la Saturn avaient fini en jeux : Virtua Fighter, Panzer Dragoon et Clockwork Knight.



## CAR

7/1999

Cette séquence proviendrait d'un jeu d'aventure non encore déterminé. Il existe une autre séquence où on voit le premier circuit de Scud Race, laquelle avait servi de démonstration aux développeurs tiers. Scud Race devrait être le premier jeu de course 3D mais Nagoshi, le père de Daytona et de Scud Race, préférerait voir Daytona 2 sortir d'abord. Enfin, Sega Rally 2 est en cours de développement dans une version totalement originale avec une tonne de circuits.



## SONIC, LE RETOUR DE LA VENGEANCE !

Sega est sorti de son indécision, et a choisi de mettre en avant son personnage fétiche : Sonic. Passé à la 3D, le hérisson bleu peut pleinement exprimer sa vitesse. Sega a poussé l'investissement jusqu'à acheter les espaces météo de certaines chaînes télé pour y montrer sa mascotte. La météo est le programme le plus regardé au Japon !



## GODZILLA

Sega, Virtual Memory System/juillet 98

Ce premier jeu conçu pour le Virtual Memory System se présente comme un clone simplifié de Poket Monster. Pour l'instant, le titre, malgré sa licence prestigieuse, ne fait pas une super impression. En conséquence, il faudra attendre de voir ce qu'il donnera en liaison avec le Dreamcast, afin de juger définitivement.

## FINAL FANTASY SUR DREAMCAST ?

Selon des sources sûres au sein de Sega et Square, le géant du RPG aurait déjà signé un accord pour développer Final Fantasy sur Dreamcast. Square anticipe une chute des ventes de la Playstation, et surtout la lenteur de réaction d'Enix, pour investir une plate-forme vierge supportée par des grands comme Microsoft. Sony n'a encore fait aucun commentaire pour le moment. Néanmoins, si cette info se vérifiait, ce serait un coup très très dur pour lui. En effet, il doit sa victoire sur Sega au Japon avec la sortie de Final Fantasy VII.



# Un nouveau PDG pour de nouvelles ambitions

Arrivé en avril dernier à la tête de Sega, Irimajiri Shoichiro est un homme d'expérience venu des États-Unis, où il a dirigé Honda America.

**A**près le revers de la Saturn, Irimajiri est arrivé à la tête de Sega au terme d'une longue bataille de clans. Nakayama, l'ancien PDG est parti diriger la section arcade, laissant son siège de directeur général. C'est désormais Irimajiri qui aura pour tâche de maintenir Sega dans le monde de la console au seuil du XXI<sup>e</sup> siècle.

## Ce herisson montre les dents

Le standard Saturn restera officiellement en exploitation au Japon jusqu'à la fin 1998 avec 150 à 200 titres annoncés. Il y a environ 8 millions de machines au Japon, ce peu d'éditeurs sur Saturn permet des ventes optimales, un peu comme sur Nintendo 64.

Sega parie sur le succès de sa 64 bits qui explose techniquement par rapport à la N64. Mais comme toujours, ce sont les

jeux qui feront la différence. Le PDG de Sega est confiant (à juste titre) et compte sur les deux années à venir pour enfoncer le clou en installant un vaste parc de Dreamcast. L'arrivée massive d'éditeurs, issus du PC, vise à fournir un maximum de titres dès la première année de la Dreamcast (où en partie le choix de WinCE2). Ensuite, la nature des jeux devrait favoriser l'expansion de la machine aux États-Unis et en Europe, ses deux anciens bastions de l'époque de la Megadrive. Sega va recentrer son image sur Sonic dans un premier temps et ne pas renouveler ses hésitations comme avec la Saturn. Les éditeurs majeurs japonais sont de la partie (Capcom, Warp, Taito, Koei, Konami, etc.), d'autres sont en négociation comme Enix ou Square.

## A marche forcée

Irimajiri parle d'une sorte de "marche forcée" pour être en position de force avant la sortie de la Playstation 2. Tout comme pour la Dreamcast, la Playstation 2 sera incompatible avec la 32 bits. Autant dire que les deux fabricants partent quasiment de zéro. Pour Nintendo, tout dépend de l'effet Zelda et Pokémon au Japon. La Dreamcast est puissante, mais la Playstation 2 est un service au minimum un an après la sortie

certainement davantage. Le point fort de cette Dreamcast est en fait le prix de ses composants. Hitachi, Nec et Yamaha sont intimement impliqués et offrent des processeurs ultra performants pour un prix ridicule. L'arrivée des responsables du lancement de la Playstation au sein de Sega a aussi remis Sonic sur les rails : image renouvelée et communication mature.

## Nouvelle image, nouveau marketing

Parti de zéro avec la Megadrive (on passe sur la Master System), Sega avait réussi à faire jeu égal avec le monstre Nintendo, parvenant même à le devancer. La Saturn et la succession de bourdes (commerciales et promotionnelles) avaient largement entamé la crédibilité de Sega. Evincé des marchés américain et européen, Sonic a tout de même marqué un bon point : les Japonais connaissent Sega sur le marché des consoles (la Megadrive était inexistante dans l'Archipel) et la Saturn est devenue la machine des Hard Core Gamers. Cette fois, Sega se donne les moyens de corriger ce problème. Sonic va continuer à convertir des hits d'arcade,

prolonger ses séries Saturn tout en innovant. L'utilisation de WinCE2 vise à favoriser les petits éditeurs pour qu'ils initient de nouveaux genres. Irimajiri a bien souligné l'aspect renaissance qui accompagne la Dreamcast. Elle ne porte pas la marque "Sega" : il doit exister par son propre nom. Il compte en vendre 1 million jusqu'à la fin mars au Japon. Le budget est à la mesure des ambitions de Sega : ENORME ! Pas moins de 500 millions dollars (3 milliards de francs). Un chiffre que Irimajiri compare au lancement d'un nouveau modèle chez Honda : 600 millions. C'est vrai qu'il connaît bien le sujet.



## SEGA A CASSE LA TIRECIRE

Le budget se divise de la sorte :

- développement de la machine : 50 à 80 M\$
- développement des softs : 150 à 200 M\$
- kit : 150 à 200 M\$
- promotion et marketing global : 100 M\$



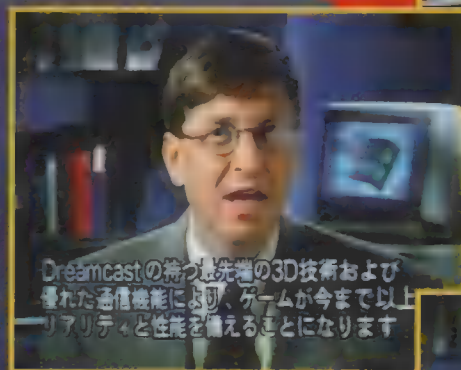


# L'Empire vote Sega

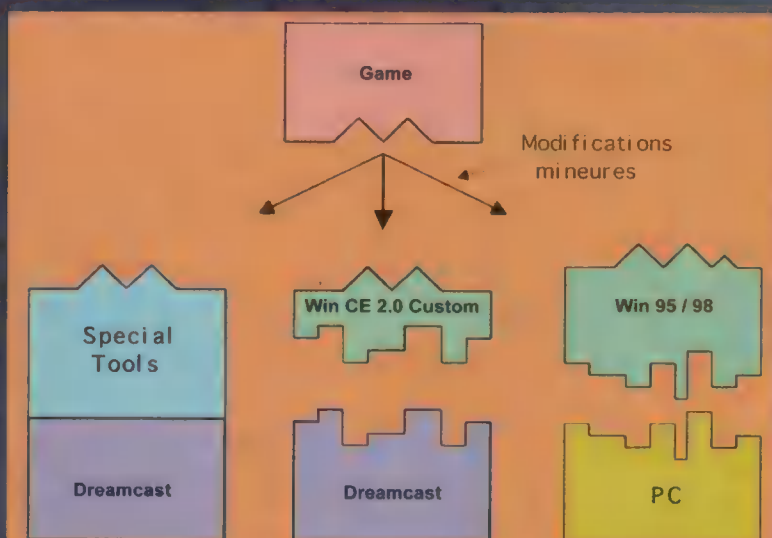
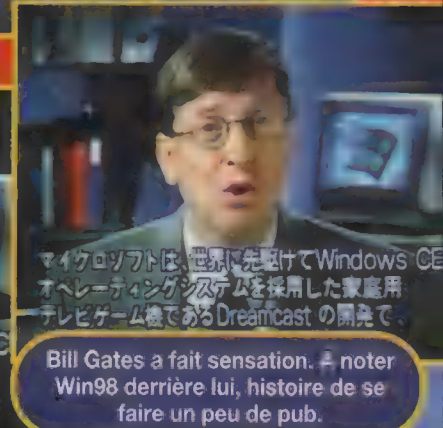
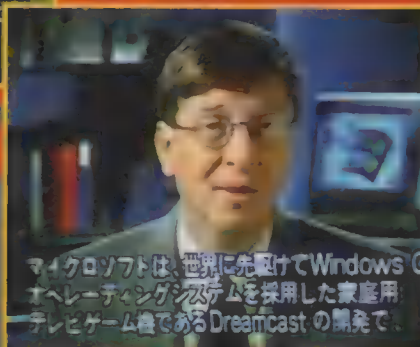
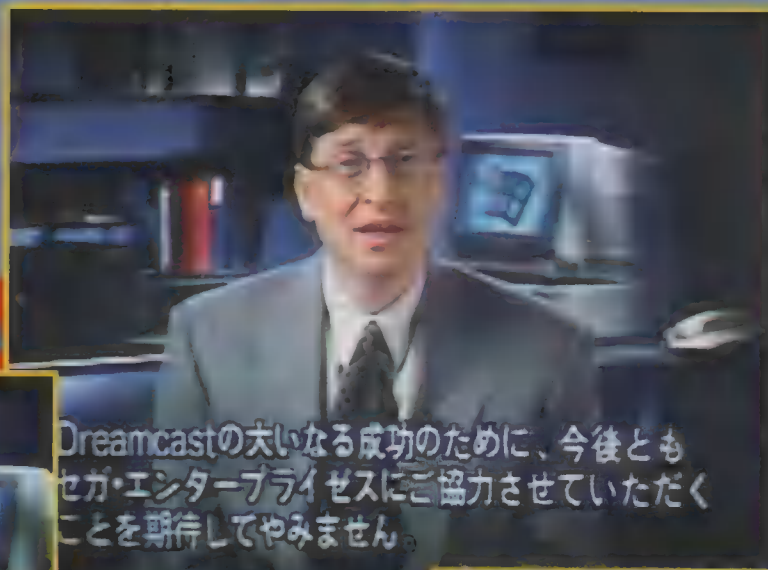
Bill Gates s'était invité à la soirée de présentation du salon. Son message : Microsoft soutient Sega dans le projet Dreamcast.

**D**éjà lié à Sega par les biais de Gameworks, Microsoft vient apporter son compère son savoir-faire et le soutien des éditeurs impliqués dans le monde du PC ludique. Il s'agit certainement de l'incursion la plus significative du géant américain dans le monde du jeu vidéo. Après les jeux PC et les manettes, c'est la première fois que le géant de l'informatique s'investit dans un projet console.

Dans le cadre de son bureau personnel, un écran avec le logo Windows 98 allumé derrière lui, Bill Gates s'est livré à une séance de promotion sur fond de



guerre ouverte avec l'administration américaine. L'avantage de la technologie Microsoft est d'offrir aux développeurs des outils de



## LE CHOIX DES ARMES

On pourra programmer la machine avec ses propres outils, pour tirer le maximum de la machine (procédure habituelle) ou se reposer sur WinCE2 pour plus de simplicité. La conversion sur PC sera aussi largement simplifiée.

programmation (Visual C++ 5.0), parfaitement maîtrisés (ce qui n'est pas le cas pour la Saturn). De plus, WinCE2 utilise peu de mémoire. Il sera donc très facile de porter un jeu PC sur le Dreamcast ou sur la carte d'arcade Naomi, et réciproquement. La gestion du réseau et du Net est ultra simplifiée et quasiment instantanée, car gérée à la base dans WinCE2. Le tout pour un faible coût de revient.

## Vers un PC bon marché

Cependant, développer sous WinCE2 ne permet pas d'exploiter à fond la machine. Il sera donc principalement réservé aux éditeurs PC ou de petite taille. En pratique, ces derniers

devraient se baser sur WinCE2. Les grosses pointures japonaises développeront leurs propres outils et chercheront dans les entrailles de la bête la meilleure façon de lui faire faire les pieds au mur.

L'abondance de titres PC prévus sur le Dreamcast pourrait lui donner une image de PC bon marché, lui faisant perdre sa nature console. En effet, le Dreamcast peut être relié à un téléviseur, mais aussi à un écran PC VGA. Et comme la 3D est basée sur le Power VR2, les graphismes devraient avoir pas mal de points communs avec ceux des PC (à définition VGA en moins). Du reste, Microsoft aurait l'intention de sortir de son côté une Dreamcast déguisée en PC, grand public, avec des fonctions Web TV.



# D2 : les dessous

## PREMIÈRE MONDIALE

Kenji Eno a réussi son pari en remplissant le théâtre où avait lieu la présentation de son jeu. Pas moins de 5 000 personnes étaient assises pendant que 5 000 autres faisaient encore la queue dehors ! Un délire à la mesure de la popularité de ce personnage hors du commun. Malgré tout, les fans ont été déroutés par le concept du jeu, radicalement différent du premier épisode.

Suite à la présentation publique un peu précipitée de D2, votre serviteur est allé voir Kenji Eno, chez l'éditeur Warp, pour en savoir plus sur ce titre qui n'en finit plus de jouer l'Arlésienne...

**A** lors que la sortie de D2 est prévue pour le 20 novembre 1998 au Japon, son développement n'en est pour l'instant qu'à 18 %. L'action se déroule entièrement dans la neige. Un météore a percuté l'avion de Laura, le 25 décembre au-dessus du Grand Nord canadien. L'avion avait été auparavant pris en otage par des

terroristes. Dans l'appareil, se trouvaient aussi une sorte d'agent secret et un sorcier. Sauvée du crash par une habitante du coin, Laura devra parcourir le monde en 3D et lutter contre des monstres qui élisent domicile dans les corps humains. Eh oui, à l'image d'Enemy Zero, vous devrez descendre de l'alien. Dans les phases combat, le jeu se transforme alors en shoot avec un viseur. La particularité de D2 est de proposer un espace 3D libre et quasi infini. Si on veut aller sur la montagne en fond de décor, on peut y aller. Vu que le jeu est réellement en temps réel, comptez pas mal de temps, car la pauvre Laura est à pied. Cela dit, Kenji Eno va quand même intégrer la possibilité de piloter quelques engins mécaniques. Les différentes phases de la journée sont simulées, tout comme les conditions climatiques. Les paramètres physiques devraient aussi être respectés, le tout en temps réel, toujours.

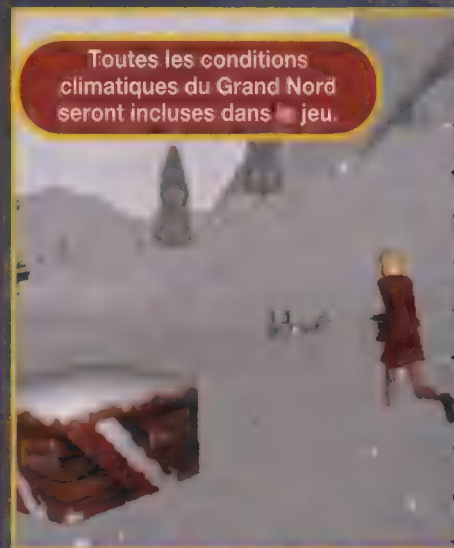
populaires en Occident (voir les triomphes de Tomb Raider ou GoldenEye), n'existe pas au Japon. Eno pense donc combler un vide. Ce qui sous-entend que le jeu est avant tout destiné au marché nippon. Il admet qu'il reste que D2 ne devrait pas cartonner à l'export en raison de la concurrence sur ce créneau. Tout



La nuit, les lueurs des tirs sont saisissantes.



Vous pouvez vous rendre sur le sommet des montagnes au loin.



Toutes les conditions climatiques du Grand Nord seront incluses dans le jeu.

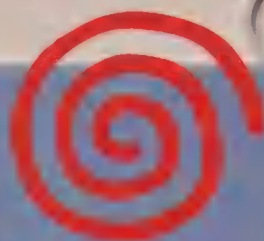
## Une drôle de suite

Que reste-t-il du premier volet, D, à part Laura ? Peu de choses en fait. La version M2 de D2 était bien plus aboutie, respectant le premier épisode, avec une vraie suite qui aurait comblé les fans. Malheureusement, c'était sur M2, et le jeu, après l'abandon de la machine, a été cédé à Panasonic pour récupérer les fonds engagés dans le développement. Conservant le nom, Kenji Eno a dû partir de zéro. Mais pourquoi avoir choisi un jeu d'action ? En fait, ce type de jeux, très

le monde, dont pas mal de filles, pouvait jouer au premier épisode du fait de sa nature de film interactif. En passant au jeu d'action (shoot), cela risque de restreindre le public potentiel, bien que Kenji Eno promet un système simple. Il reste encore beaucoup de travail à faire, car le jeu n'est même pas développé à 20 %. On peut raisonnablement penser que techniquement le jeu sera excellent. La machine est puissante et peut recréer les doigts dans le nez une foule de paramètres physiques. Le problème va plutôt se situer sur le plan esthétique (les monstres par exemple) et au niveau de l'intérêt. Pourquoi ne pas lui donner un autre titre, et réserver l'appellation D2 pour une vraie suite ?



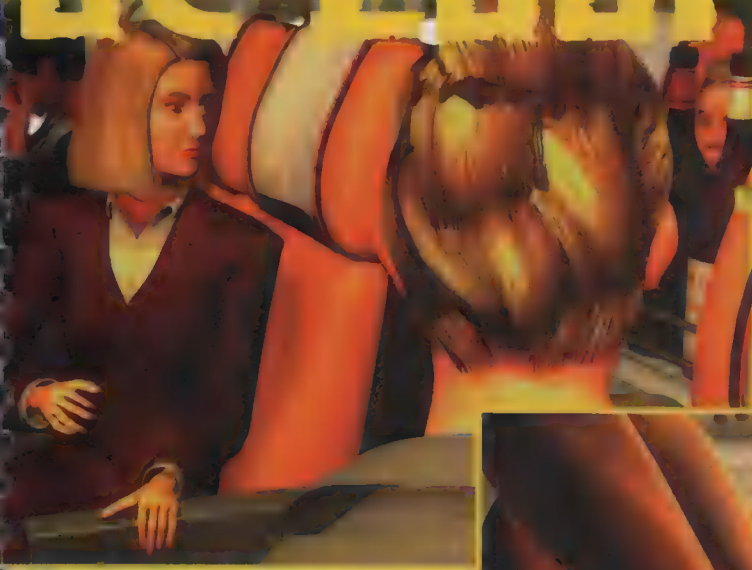
# de Laura...



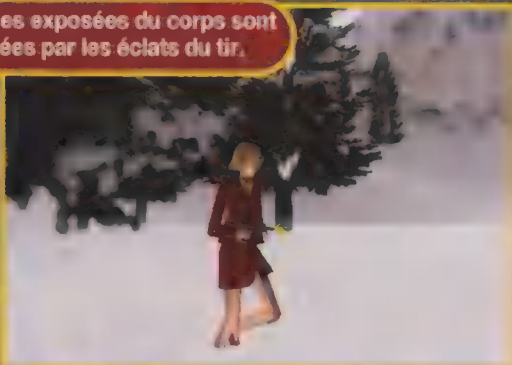
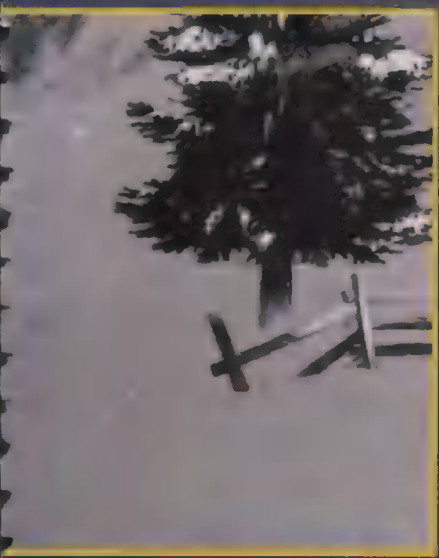
## LA DREAMCAST DÉCHAINÉE

D2 profite pleinement de toute la puissance de la Dreamcast. Outre les 60 images par seconde, les effets spéciaux et les éclairages interviennent sans ralentir le jeu.

L'intro du D2 est de grande qualité et fait le lien entre D et D2. La Dreamcast surclasse le Cinepack de la Saturn et nous offre de bien beaux films.



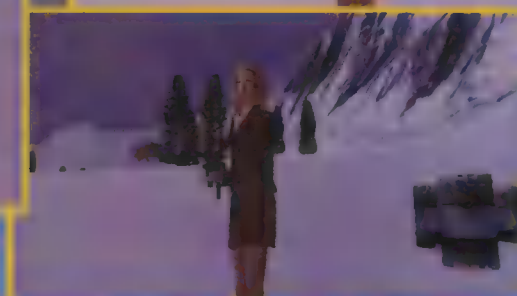
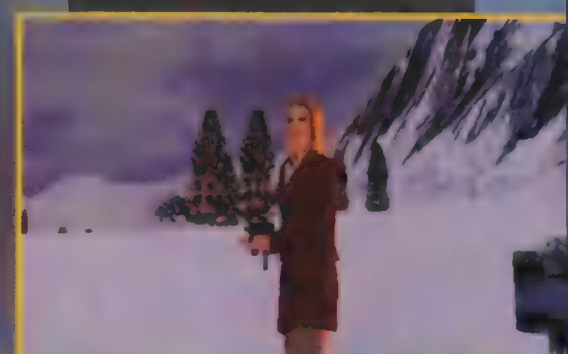
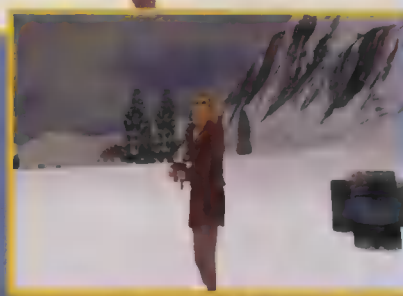
Les parties exposées du corps sont éclairées par les éclats du tir.



Le soleil se lève et Laura s'approche d'une cabane, l'arme au poing.



La Dreamcast nous fait une démonstration de puissance.





# Blue Breaker Burst

Ce RPG, qui avait vu le jour sur la malheureuse PC-FX, revient sur Playstation, dans une version jeu de combat 3D avec une pincée d'aventure.

**E**n plus du mode Scénario classique, on trouve donc un mode VS, qui s'apparente à un jeu de combat 3D. On note aussi un mode

"Original", qui est en fait un Time Attack, et un mode Entraînement. Le mode Scénario contient plusieurs histoires, chacune assez courte. La partie jeu de combat fait dans le classique et certains personnages utiliseront même des armes blanches, d'autres de la magie. Des dessins animés, importés directement de la PC-FX, agrémentent l'aventure. Le jeu est destiné aux novices, plutôt fans d'animés, qu'aux puristes du jeu de combat.

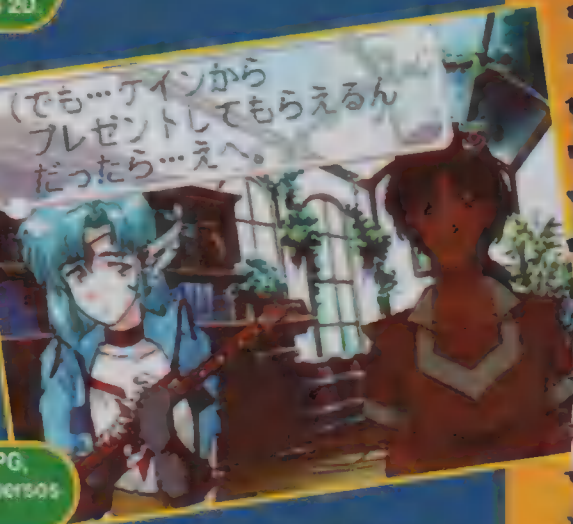
C'est pourquoi les commandes sont extrêmement simples. Les fans d'animés seront ravis de découvrir que ce jeu sera distribué dans un coffret spécial contenant un second CD avec les voix des personnages...

二剣...!?  
が、ジオードに置いてきた剣  
...



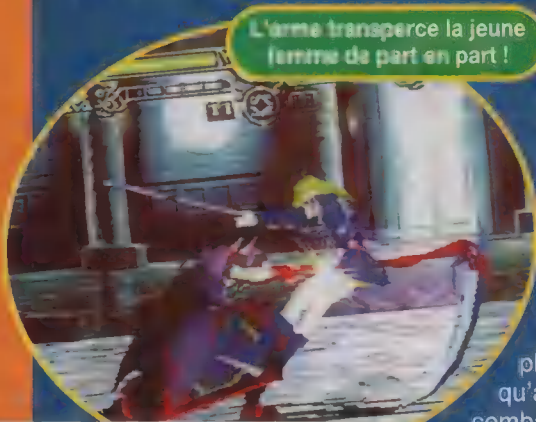
Le mode Combat 3D fonctionne comme dans Tekken avec des décors 2D.

Lorsque vous entrez dans certains bâtiment, les graphismes changent.



Dans le monde du RPG, vous rencontrerez des persos à qui parler.

Des dessins animés ponctuent les moments forts du scénario.

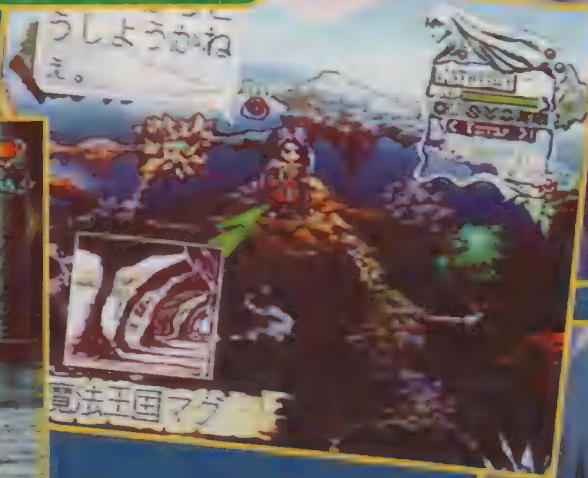


L'arme transperce la jeune femme de part en part !

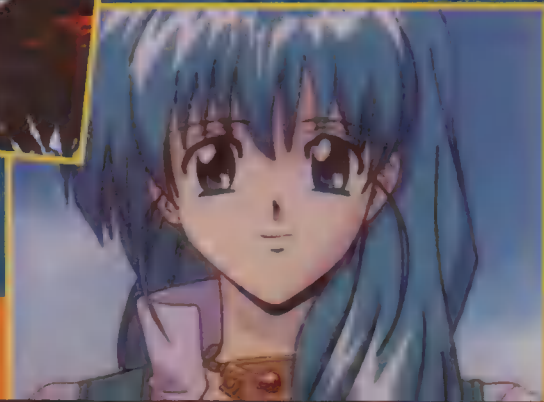
PLAYSTATION

● Human/Juillet

Le monde de BBB est constitué d'îlots reliés entre eux.



Vous trouverez aussi une jauge de pouvoir.





Elle va d'abord  
vous taper dans l'oeil  
puis dans le ventre  
dans les reins  
et dans les coui...

Dead or Alive™. Le jeu de combat 3D bonnet D.

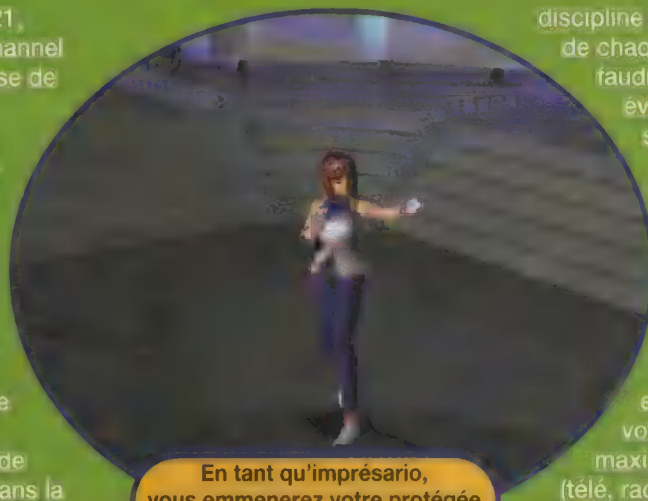




# Debut 21

Après les premiers pas de l'idole virtuelle Hyoko Date, le mouvement envahit le Japon, et on ne compte plus les personnages de synthèse qui animent les émissions de télé.

**A**vec Debut 21, NEC Interchannel vous propose de prendre en main une destinée médiatique d'une androïde. Vous aurez 1 an pour planifier sa carrière afin d'en faire une star accomplie. L'interface très simple vous servira à programmer ses leçons de chant ou de danse. A l'issue de chaque cours, la droïde acquiert des points dans la

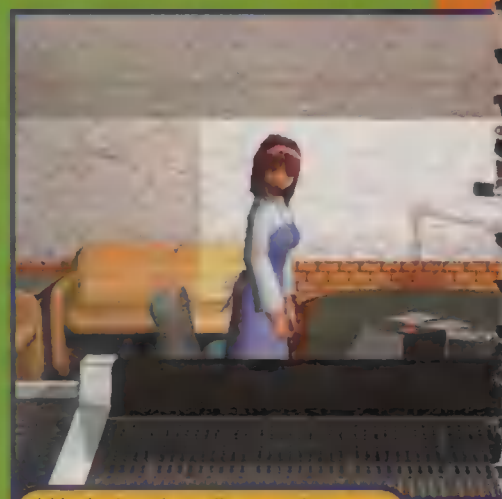


En tant qu'impresario, vous emmenez votre protégée faire le tour des médias.

discipline étudiée. Au terme de chaque planning, il faudra lui parler pour éveiller en elle des sentiments. Cette partie est importante, car c'est elle qui va déterminer la psychologie de votre idole virtuelle. Vous devrez ensuite inscrire votre starlette à un maximum d'émissions (télé, radio, événements, etc.) pour gagner de l'argent. Suivant vos gains, vous pourrez acheter des pièces détachées afin améliorer les performances de votre jeune créature. Le jeu se termine au bout d'un an de carrière. La fin du jeu est conditionnée par le degré du succès de votre protégée. En cas d'échec, pas de pitié : la poubelle ! Pas facile la vie



La leçon de chant est ultra réaliste grâce à un gros travail de Motion Capture.



L'émission de radio constitue une bonne opération promotionnelle.

de star ! Graphiquement, le jeu est entièrement en 3D. Les mouvements des personnages ont bénéficié du procédé de Motion Capture, lui conférant un grand réalisme. Debut 21 devrait proposer plusieurs androïdes pour tous les goûts. Mais ce sont toutes des filles.

**PLAYSTATION**

● NEC/Été



L'apprentissage est rude, calqué sur la réalité.



Suivant vos gains, vous pouvez améliorer votre robot.

Il y a encore beaucoup de travail avant de ramasser la pépette.



**mobi  
carte**

**mobicarte mct** c'est un téléphone gris ou noir métallisé avec sa housse néoprène Body Glove, un numéro d'appel, une carte à puce mobicarte rechargeable et un crédit d'appels de 30 minutes de communications (valables pendant 2 mois à compter de votre premier appel). Vous pouvez alors appeler le monde entier (225 pays ouverts) et recevoir des appels partout en France Métropolitaine dans la zone de couverture du service Itineris.



**mobicarte mct** c'est une maîtrise

**parfaite des dépenses** : on recharge son crédit d'appels au plus tard tous les 8 mois en achetant une carte à gratter en vente dans les bureaux de tabac, les points de vente GSM et les agences France Télécom.



**mobicarte mct** c'est le rechargement de votre crédit ainsi que la consultation du détail de vos appels par minitel (2,23F/min.).

**mobicarte mct** c'est un répondeur intégré pour ne perdre aucun appel.

**mobicarte mct** c'est

20 numéros de votre répertoire téléchargés gratuitement.

**mobicarte mct** c'est 50% de réduction sur les communications de mobicarte vers un autre mobile Itineris et vers **tatoo**. Et en plus, cela ne coûte rien quand on n'appelle pas.

**sans facture,  
sans abonnement.**

Pour en savoir plus il suffit d'appeler le **N°Vert 0 800 222 800** ou de consulter le site internet mobicarte <http://mobicarte.itineris.tm.fr> ou le minitel 3615 mobicarte (2,23F/min.). mobicarte mct est disponible dans les points de vente GSM et les agences France Télécom à partir du 8 juin.

sur le réseau   
**France Telecom**



# Street Fighter Alpha III

SF Alpha (Zero au Japon) et SFIII ne furent pas de gros succès. Qu'à cela ne tienne, Capcom a compris la leçon et nous ressort une nouvelle suite.

**L**es joueurs japonais avaient boudé la série SF Alpha et III à cause (en partie) des personnages. La disparition subite de combattants très populaires et l'apparition de nouveaux-venus sans charisme avaient fait chuter la popularité de Street Fighter. Capcom a compris la leçon et nous ressort les personnages d'antan avec les améliorations apportées tout au long des divers épisodes. Le système des Combos, inauguré par Street Fighter, se voit simplifié, amélioré et renommé "ISM Select". On choisit la nature du Combo en début de partie. Celui-ci reste encore lié à une jauge de puissance. On

Honda n'aime pas être dérangé à sa sortie de bain.

Chun-Li possède toujours ses coups d'antan. Nostalgie...

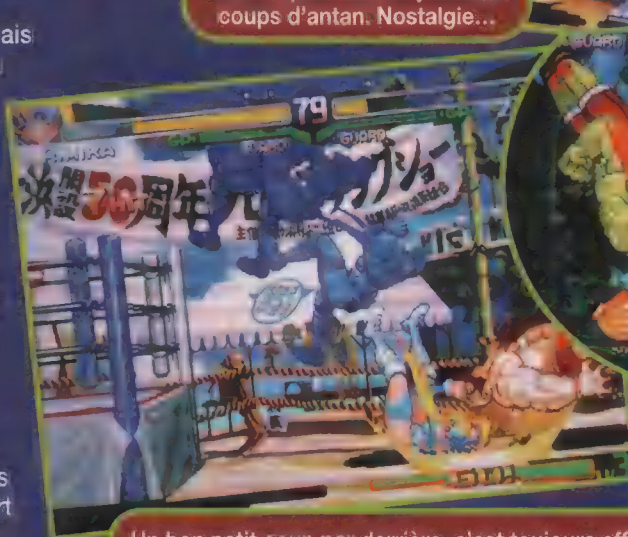
Blanka a mangé du tigre dans sa jungle et la prouve !

Un bon petit coup par derrière, c'est toujours efficace.

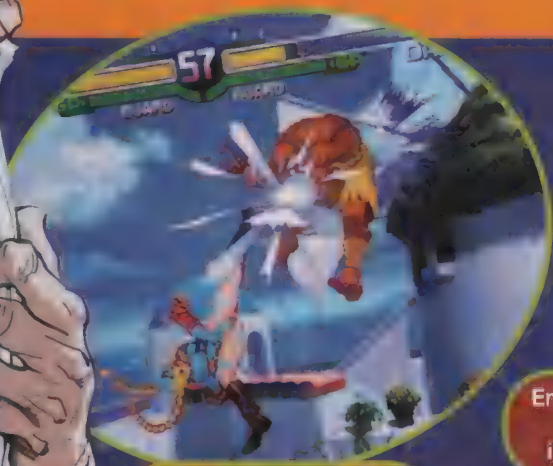
compte pas moins de 25 personnages ! On note la résurrection de Honda, Blanka, Balrog... On trouve aussi de nouveaux personnages comme Karin et R. Mika. Enfin, Cody (Final Fight) vient rejoindre Guy, mais sous les traits d'un prisonnier évadé ! Le système de garde est devenu très complexe. Cette fois, Capcom veut relancer l'intérêt des combats avec le "Guard Crush". Quand vous vous mettez en garde, la jauge qui lui est dédiée diminue. Cela signifie que l'utilisation de la garde est limitée en temps. Terminé les tactiques défensives.

25 personnages : Capcom concurrence SNK.

Capcom veut de l'action et force le joueur à adopter la voie de l'offensive. Les Combos comme la Guard Crush interviennent aussi dans les airs. Comme d'habitude, cet épisode bénéficie d'une réalisation impeccable. Les décors, la finesse des graphismes et l'animation sont à la hauteur. L'intérêt du jeu est relancé par les diverses innovations. Au diable, donc, les remarques du style "Encore un Street ?". Éclatez-vous !







Cammy a un peu vieilli, comme ses coups.



Entouré des persos de Final Fight, Guy veut faire impression face à Gouki.

ARCADE

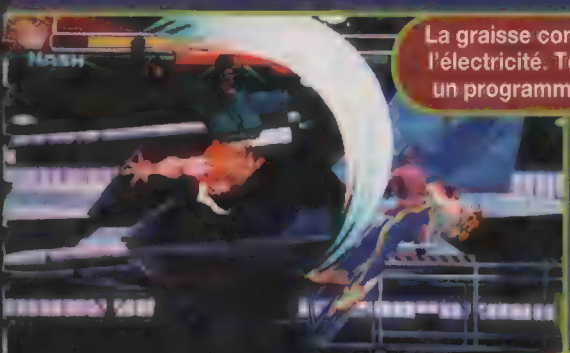
● Capcom/Été 99

## COMBOS SUR MESURE

Suivant son niveau ■ ses préférences, on peut sélectionner un système de Combo.

- **X-ISM** : super Combo très puissant (un par perso), il nous vient de SFII. Il est très simple et ne demande le remplissage que d'un niveau ■ jauge.
- **Z-ISM** : en provenance de SF Alpha (Zero), il peut aller jusqu'à 3 niveaux de jauge ■ se décline en plusieurs configurations.
- **V-ISM** : équivalent au "Custom Combo" ■ SF Zero ■ il permet de réaliser un Combo personnalisé. À réserver aux joueurs aguerris.

Balrog adore grimper aux grillages pour faire des farces.



La graisse contre l'électricité. Tout un programme !



Le niveau en Chine est complètement fou, à la manière de World Heroes.

Ryu ■ Ken sont de bons amis qui adorent se taper dessus.



Dhalsim est toujours aussi souple.



Karin est l'amie de Sakura. Elle est apparue dans un manga.

Mika peut projeter ses adversaires hors du ring.





# Jet Force Gemini

Alors que Banjo & Kazooie et Donkey Kong 64 sont prévus pour la fin de l'année au Japon, Rare surprend son monde avec un nouveau titre en 3D.

**R**are n'a pas perdu son temps avec ce nouveau titre en 3D libre. Fini les plates-formes gentillettes, place à l'action, aux monstres et aux gros guns. À la manière des héros cartoonés de la Warner, votre héros (ou héroïne, on a le choix) parcourt des planètes peuplées d'insectes agressifs. Au gré du jeu, on trouve de nouvelles armes. Les décors sont superbes avec une tonne

**NINTENDO 64**

● Rare/Noël 98

d'effets qui font une véritable démonstration des capacités de la machine. On n'en sait pas plus sur ce titre très prometteur qui confirme une nouvelle fois que Rare reste le principal allié de Nintendo, dans son aventure 64 bits.



Ce nouveau titre de Rare est en 3D libre.



La plupart des aliens ont une apparence très insectoïde.



Les niveaux promettent un tas de bonus cachés et de passages secrets.



Les explosions sont splendides.



Le sol explose en soulevant de la terre et des débris.



Il est possible de trouver de nouvelles armes en cours de jeu.



# LE PARTENAIRE DE VOS JEUX GAME PARTNER

94, AVENUE DE CLICHY 75017 PARIS - TÉL: 01.42.63.41.08 - M° La Fourche. Bus 54, 74, 81, 31

## NOUS RACHETONS CASH VOS JEUX !

### ACCESSOIRES

|                                     |      |
|-------------------------------------|------|
| MEMORY CARD PLAY SONY.....          | 149F |
| MEMORY CARD PLAY EDGE 15 BLOCS..... | 79F  |
| CÂBLE RGB PLAY.....                 | 69F  |
| MANETTE PLAY EDGE.....              | 89F  |
| MANETTE DUAL SHOCK.....             | 199F |

**KIT UNIVERSEL RF PAL  
POUR PLAY/N64  
249F**

### CONSOLES

|   |       |
|---|-------|
| PLAYSTATION.....                                  | 961F  |
| PLAYSTATION.....                                  | 990F  |
| avec sacoche de transport souple 4 compartiments. |       |
| NINTENDO 64.....                                  | 999F  |
| NINTENDO 64.....                                  | 1069F |
| avec sacoche de transport souple 4 compartiments. |       |
| +K7 VHS DEMO                                      |       |
| +CATALOGUE JEUX                                   |       |

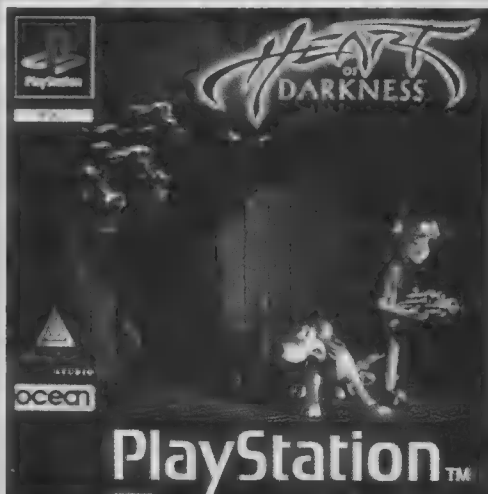
### OCCASIONS

|  |      |
|--|------|
| TOUS NOS JEUX SONT GARANTIS 6 MOIS   |      |
| PLAYSTATION.....   | 790F |
| NINTENDO 64.....   | 790F |
| ET PLUSIEURS JEUX SUR:<br>PLAY, N64, SATURN,<br>NINTENDO, MEGADRIVE,<br>GB, GG |      |

### PROMOTIONS

#### JEUX NEUFS SUR MEGADRIVE

|  |      |
|--|------|
| SONIC 3D.....                                  | 169F |
| PINOCCHIO.....                                 | 169F |
| JEUX NEUFS N64 VERSION JAP<br>À PARTIR DE..... | 99F  |
| JEUX NEUFS SAT VERSION JAP<br>À PARTIR DE..... | 50F  |
| FF VII+CARTE MÉMOIRE 15 BLOCS<br>.....         | 428F |



**DEMANDEZ VOTRE  
CARTE DE FIDÉLITÉ  
VOUS DONNANT DROIT  
À 9%  
EN BONS D'ACHATS  
SUR L'OCCASION !**

**PUCE UNIVERSELLE  
PLAY SUR PLACE**

### EUROPE

ARMORED CORE (PLAY)  
BABY UNIVERSE (PLAY)  
BUST A MOVE 64 (N64)  
CARDINAL SYN (PLAY)  
DEAD BALL ZONE (PLAY)  
DEAD OR ALIVE (PLAY)  
EVERYBODY'S GOLF (PLAY)  
FORSAKEN (N64)  
GT 64(N64)  
KLONOA, DOOR TO PHANTOMILE (PLAY)  
POY POY (PLAY)

### JEUX PLAY/N64

ROAD RASH 3D (PLAY)  
SPICE WORLD (PLAY)  
TORC (PLAY)  
VIGILANTE 8 (PLAY)  
VS (PLAY)  
WARGAMES (PLAY)  
WCW NITRO (PLAY)  
COLIN McRAE RALLY (PLAY)  
GHOST IN THE SHELL (PLAY)  
POINT BLANK (PLAY)  
MOTO RACER 2 (PLAY)

### IMPORTS

CAPTAIN SOUBASA J JAP (PLAY)  
BANJO & KAZOYE (N64)  
CHOPPER ATTACK (N64)  
CHORO Q 64 (N64)  
CHORO Q MARINE BOAT (PLAY)  
CRISIS CITY (PLAY)  
F ZERO X (N64)  
GT RACING (N64)  
ISS'98 (N64)  
MEGAMAN LEGENDS (PLAY)  
MORTAL KOMBAT 4 (PLAY/N64)  
GALLOP RACER (PLAY)  
OFF-ROAD CHALLENGE (PLAY/N64)  
OTHER LIFE AZURE (PLAY)  
POCKET FIGHTER (PLAY)  
QUEST 64 (N64)  
SILHOUETTE MIRAGE (PLAY)  
TECMO'S DECEPTION II (PLAY)  
KONAMI HOCKEY' 98 (N64)  
SUPERMAN (N64)  
WORLD GRAND PRIX (N64)  
WWF : WARZONE (PLAY/N64)

**TOUS LES  
NOUVEAUX  
MANGAS  
VIDÉO  
DISPO**

**N'HÉSITEZ PAS À NOUS CONTACTER POUR TOUT RENSEIGNEMENT !**

BON DE COMMANDE à retourner à GAME PARTNER 94 av. de Clichy 75017 PARIS

| Consoles - Jeux                                  | Qte           | Prix |
|--|---------------|------|
|  |               |      |
|  |               |      |
|  |               |      |
| Frais de port<br>( 1 Jeu: 30F / 1 Console: 60F ) | Total à payer |      |

Nom : ..... Prénom : .....  
Adresse : .....  
Code postal : ..... Ville : .....  
Tél : ..... Signature : .....  
(signature des parents pour les mineurs) :

|                     |                          |
|---------------------|--------------------------|
| Mode de règlement : |                          |
| Chèque              | <input type="checkbox"/> |
| C.B.                | <input type="checkbox"/> |
| Mandat              | <input type="checkbox"/> |
| Carte Aurore        | <input type="checkbox"/> |
| CRT                 | <input type="checkbox"/> |



# Echo Night

Cet éditeur des toutes premières heures de la Playstation reste bien actif, avec pas moins de trois projets en cours. Voici son petit dernier.

Les textures des vêtements ne semblent pas trop réussies.

**D**epuis King's Field, From Software n'a cessé d'améliorer son moteur 3D. Dans cet Echo Night, on retrouve les ingrédients qui ont fait le succès de sa série King's Field, mais avec des graphismes d'une qualité bien supérieure. Le jeu reste en 3D temps réel. On se déplace principalement dans un paquebot (ah, l'effet "Titanic" !) qui sera le lieu d'événements paranormaux des plus lugubres. Au programme : assassinats, vols et confrontation avec des revenants. A vous de dénouer l'intrigue. Vous rencontrerez des personnages avec lesquels il faudra parler pour faire avancer le

scénario. Vous ramasserez encore une fois une foule d'objets. Des menus simples intègrent, entre autres, la carte du navire. A noter une sorte de carnet personnel où sont retracées automatiquement, au fil de l'aventure, les caractéristiques principales

des personnes rencontrées, des événements et autres lieux clés. Bref, si le système ne change pas trop, l'esthétisme a fait un bon en avant. Ce qui n'étonnera pas les fans de la Playstation, puisque cette console a effectué de gros progrès en la matière en 1997.

La mode lancée par le film "Titanic" débarque dans le jeu vidéo.

Les apparitions se succèdent, devenant de plus en plus violentes.

PLAYSTATION

● From Software/Août

CA SORT QUAND ? TOUTES LES DATES





Le début du jeu se déroule dans la gare qui mène au port.



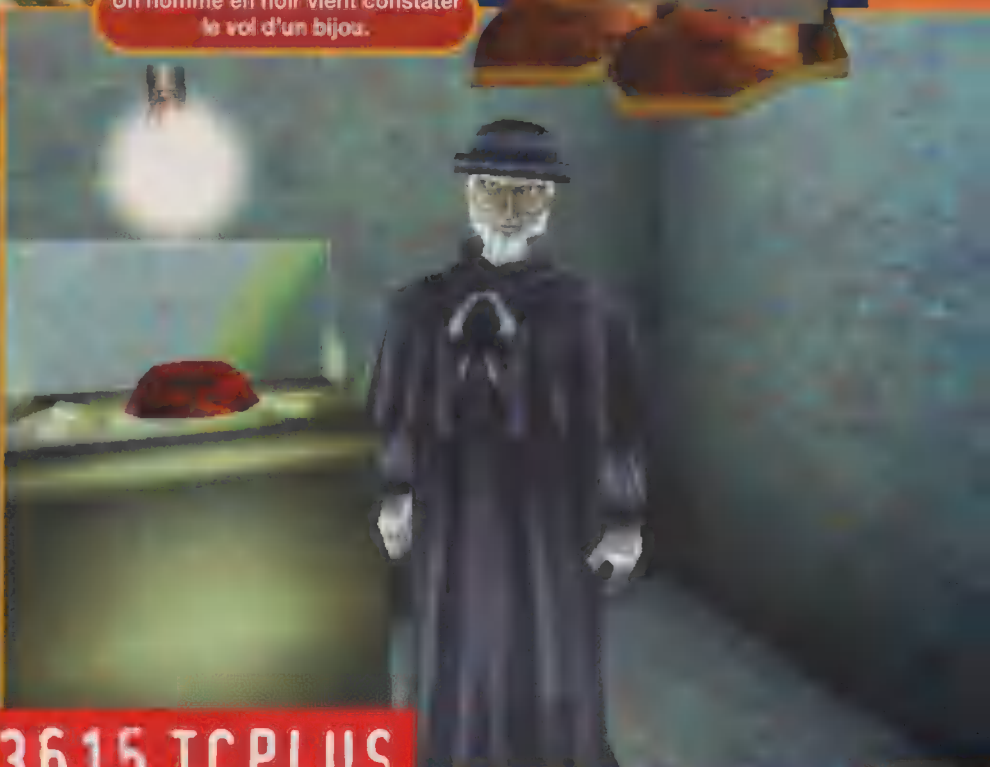
Le passage au casino devrait proposer des minijeux...



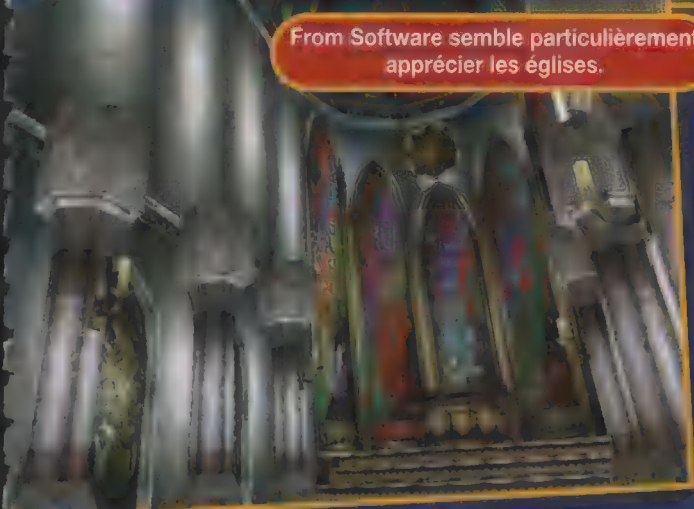
Que peut bien cacher ce tableau ?



Un homme en noir vient constater le vol d'un bijou.



From Software semble particulièrement apprécier les églises.



DE SORTIE SONT SUR LE 3615 TCPLUS

(3615 : 2.23 F/MIN)

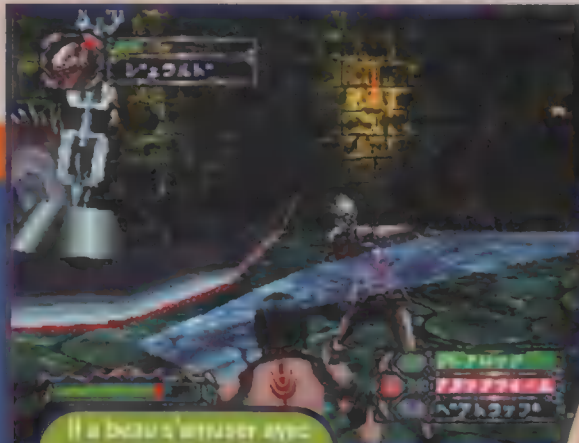


# Kagero

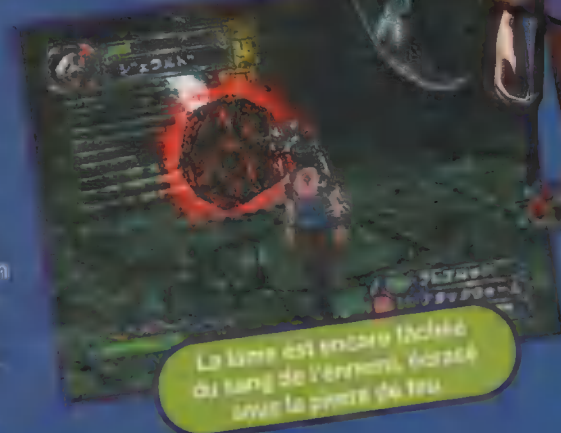
Avec ce second volet, Tecmo nous propose de nouveau une sorte de jeu d'arcade-reflexion, où il faudra tendre des pièges un peu partout.

Le jeu repose sur une série de salles de plus en plus complexes, dans lesquelles vous posez les pièges mis à votre disposition. Ces derniers évoluent au fil du jeu. Le but de celui-ci est de réaliser un Combo meurtrier. En effet, lorsqu'un ennemi arrive, vous devez l'attirer dans votre arsenal infernal. En posant les pièges, il faut anticiper les réactions de l'adversaire pour qu'il tombe successivement d'un piège dans l'autre. Vous déclenchez les pièges manuellement en actionnant les boutons du pad. Le principe semble simple mais la

réflexion prime, car le temps est compté avant que votre adversaire n'arrive pour vous découper en rondelles ! En parlant de rondelles, sachez que le jeu a atteint cette fois un sommet dans le gore, car vos ennemis se feront découper, écraser, exploser, transpercer, bref : totale, dans une mer de sang !



Il a beau s'amuser avec son épée, la grosse larve va le souder en deux !



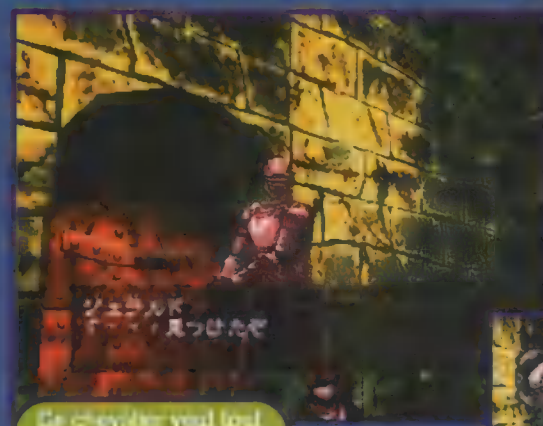
La lame est encore tachée du sang de l'ennemi, écorché avec la pointe du feu.



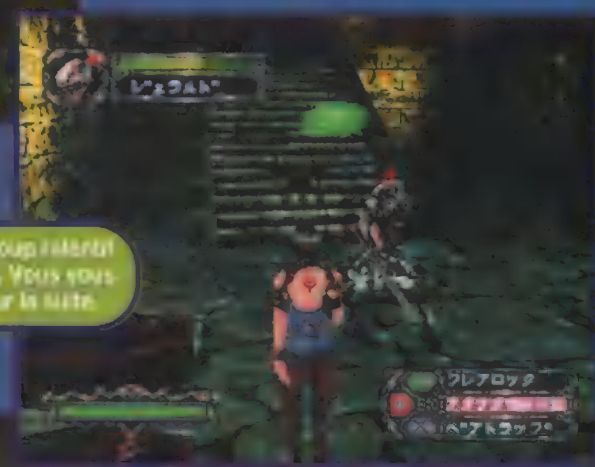
**Kagero**  
~刻命龍真章~

**PLAYSTATION**

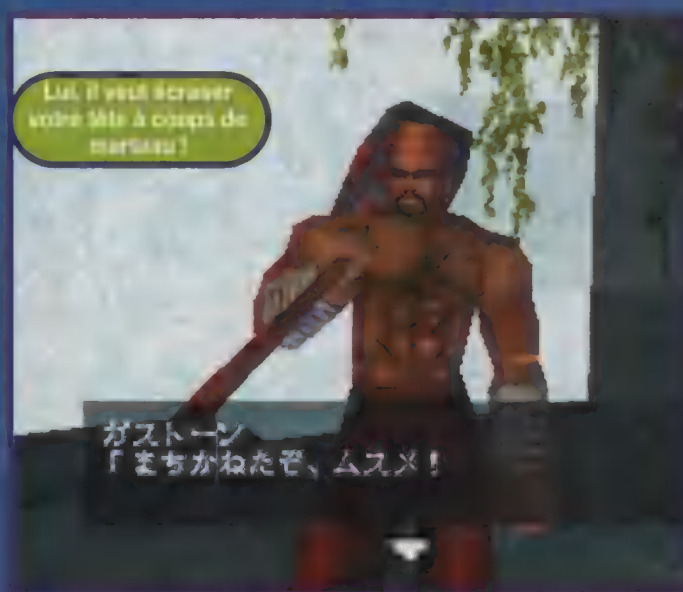
● Tecmo/Été 98



Ce chevalier veut tout simplement vous tuer.



Le piège à loup ralentit l'adversaire. Vous vous placez pour la suite.



Lui, il veut écraser votre tête à coups de marteau !

ガストーン  
「まちがねたぞ、ムスメ！」

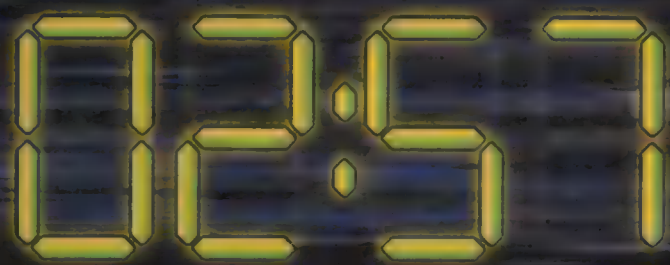




0 1:27

**Votre pire ennemi : le chrono**





02:57

## Chaque seconde compte.

Chaque virage, chaque dérapage, chaque frein  
à main peut vous faire gagner un temps précieux.

Boue, neige, pluie, sable, casse,  
autant d'obstacles à vos temps scratch.

Votre voiture, votre copilote et vous  
...pour 52 étapes virulentes à travers 8 pays.

Contre tous les autres.

### Contre le chrono.

- Pour la première fois, les voitures se salissent progressivement
  - Gestion apparente des impacts sur chaque véhicule
- Etapes "Super-Spéciales" pour des face-à-face acharnés
  - Ecole de pilotage de Colin McRae
- Graphismes, jouabilité et maniabilité inégalés jusqu'ici.

C'est une pure Simulation

**PAR LES CREATEURS DE TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP™**

**JOYPAD**  
"Simulation très  
ambitieuse"

**PLAYSTATION MAGAZINE**  
"La référence sur PlayStation"

**CD CONSOLES**  
"Conduite très réaliste,  
circuits de qualité"





Licence exclusive du  
champion du monde de rallye,  
COLIN McRAE



C'est vraiment un volant que vous voulez?

COLIN McRAE<sup>TM</sup>

RALLY

[www.colinmcræ.com](http://www.colinmcræ.com)



Codemasters



La version PlayStation est compatible avec la manette DUAL SHOCK

© 1999 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. Codemasters is a registered trademark of Codemasters Limited. Colin McRae Rally is a trademark being used under licence by Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.





# Space Adventure Cobra



Cobra et sa fidèle partenaire Lady.

Vous connaissez tous la série télé "Cobra", diffusée tout d'abord sur Canal Plus puis sur Antenne 2, et disponible en cassettes vidéo. Eh bien, voici maintenant le manga elle est tirée !

**L**e manga "Cobra" n'est pas tout récent, puisque ce premier volume est sorti il y a déjà une vingtaine d'années. Son auteur, Buichi Terasawa, était alors âgé d'une petite vingtaine d'années. Le graphisme est encore atypique, et pas toujours très précis. Un mélange entre simplicité des personnages, style Tezuka, et dynamisme des dessins, comme pour certains vieux comics SF. "Cobra" est un de mes mangas préférés. J'attends avec impatience la suite : la série télé s'arrêtant à la moitié du manga, il faudra attendre le dixième volume avant de voir la suite inédite de ses aventures. Pour vous faire saliver, je peux quand même dire qu'on en apprend beaucoup sur son passé, notamment

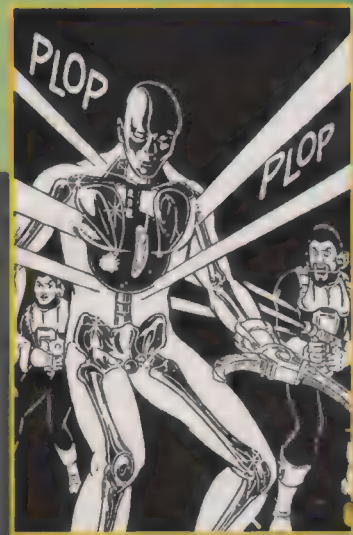
comment il s'est fait trancher le bras par... Cobra est un pirate dont les aventures ne manqueront pas de vous passionner. Dans ce manga, on retrouve tous les ingrédients propres à une bonne histoire : de l'action, de l'humour, de l'amour... Tout commence à la manière de "Total Recall". Cobra s'est fait effacer ses souvenirs pour mener une petite vie bien tranquille. Quelques années plus tard, alors qu'il s'ennuie à

mourir, il va dans une maison où l'on vous plante des rêves. Il recouvre la mémoire, et ne tarde pas à se faire remarquer. Car, dans son bras gauche, est implanté le psychogun, une arme qui transforme l'énergie psychique en laser. Ses anciens ennemis ne tardent pas à le retrouver, et il repart pour une fabuleuse quête au trésor, qui va l'amener à rencontrer trois sœurs, Jane, Dominique et Catherine... Un manga à ne surtout pas rater !

Editeur : DYNAMIC VISION

Mangaka : B. TERASAWA

Version : FRANÇAISE



## UN HÉROS

Cobra est une sorte de James Bond de l'espace. Il est beau, il est fort, il sent bon... et il ne rate jamais sa cible grâce à son psychogun... En plus, il a de l'humour, ce qui ne l'empêchera pas de souffrir parfois...

Cristal Boy (l'homme de verre), un vieil ennemi de Cobra.



Voici l'ignoble créature qui a pris le contrôle mental de Jane.



# Cobra



COBRA,  
CETTE FOIS-CI JE  
VAIS VOUS ANNIHILER  
TOUS LES DEUX, TOI  
ET CETTE MINE.  
COMME SI VOUS  
N'AVIEZ JAMAIS  
EXISTÉ !

PAS DU TOUT !  
ALLONS-Y, LADY !

JE SUIS  
AVEC TOI,  
COBRA.

La "Tortue" est le vaisseau  
plus rapide de la galaxie.



CE RÊVE ÉTAIT  
EXCEPTIONNEL

Cobra avant "l'opération"  
qui lui a changé le visage et  
tronqué ses souvenirs.



Deux  
androïdes  
de charme.

## PIN-UP

Dans "Cobra", les  
femmes sont des vraies  
femmes ! Elles sont  
pulpeuses, comme nos  
maquettistes, avec des formes  
là où il faut et qu'elles savent  
mettre en valeur... On est loin des  
nymphettes qui vous avez  
l'habitude de mater dans la plupart des  
mangas.

Un morceau de la tortue au  
trésor est tatoué sur le dos  
de chacune des trois sœurs.



QUOI  
?! ?

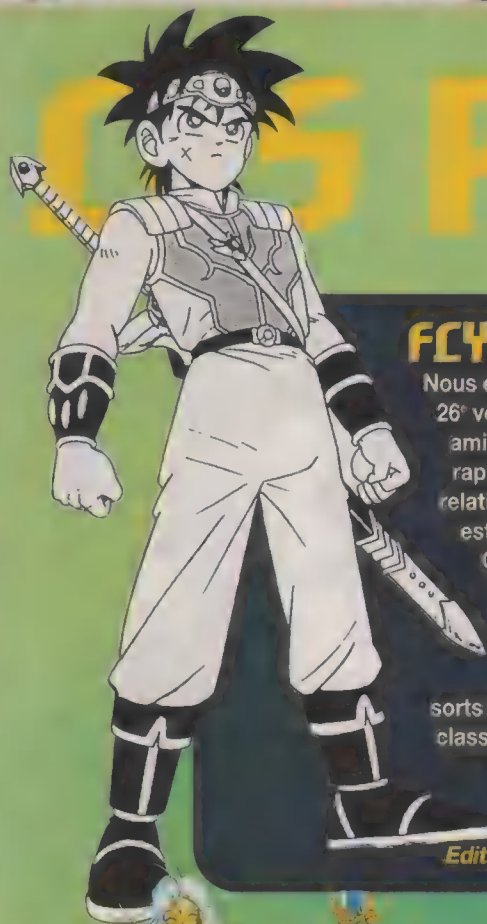
Catherine  
est touchée...



ET JE  
PORTE UN  
TIERS DE  
LA CARTE.  
ÇA TE  
PLÂIT ?

BIEN QUE  
CE SOIT  
INUTILE  
...

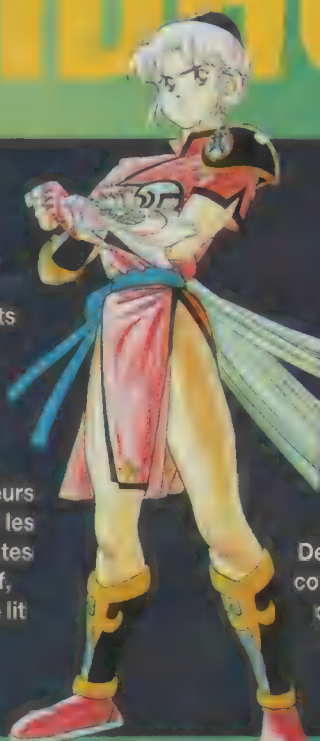




## FLY

Nous en sommes déjà au 26<sup>e</sup> volume de "Fly" et de ses amis, le combat final se rapproche. Après des débuts relativement lents, la série est bien lancée. Ça ressemble à du "Dragon Ball Z", avec un petit côté hero-fantasy. Les amateurs de RPG apprécieront les sorts magiques et les différentes classes de personnages. Bref, une série sympa qui se lit facilement.

*J'ai Lu Manga*  
Edition française



Des anciens combattants des Ténèbres reconvertis à la Lumière.



## AH! MY GODDESS

Si vous ne connaissez pas ce manga à l'eau de rose, c'est que vous ne lisez pas Consoles+, car je vous en ai déjà longuement parlé... Mais alors, ça veut dire que vous ne lirez pas non plus ces lignes. Je vous laisse résoudre ce paradoxe, et je ne vous dirai qu'une seule chose : lisez-le !

Collection Manga Player. Edition française.

Une vraie déesse !



## HIMAGURE ORANGE ROAD

Beaucoup d'entre-vous ont découvert la série télé "Max et Compagnie". Il y a très longtemps sur le La Cinq. On y retrouve un classique trio amoureux de collégiens. Le héros heurte constamment entre deux filles, qui pour corser le tout sont les meilleures amies du monde. C'est un peu culcul... mais on ne s'en lasse pas. Le cinquième volume est disponible...

*J'ai Lu Manga*. Edition française.

Un charmant trio amoureux.



La belle et mystérieuse Madoka.

## TEKKEN CHUMMI

Eh non, ce manga n'a rien à voir avec le célèbre jeu de Namco. Le héros étudie dans un temple les arts martiaux... Le dessin est très moyen, quant à l'histoire, on l'a déjà vue dans des dizaines de films de baston de Hong-kong. Ça se lit, mais c'est un peu seconde zone.



Le héros, un peu niais mais courageux.





## CITY HUNTER

Les aventures de Ryo Saeba et de la charmante Kaori continuent de plus belle. Soyons clair : même si cette série est très bonne, l'histoire a tendance à se répéter... Bref, Tsukasa Hojo n'est pas en grande forme, mais le dessin est de bien meilleure

"City Hunter" : un classique.

T. Hojo a un talent fou pour dessiner les femmes.

qualité qu'auparavant. Il va falloir attendre le trentième volume pour que la série retrouve un second souffle. J'ai Lu Manga, Edition Nippon.



## WING MAN

Les aventures du super héros Wingman se

poursuivent, avec une bonne parodie des séries de type Bioman...

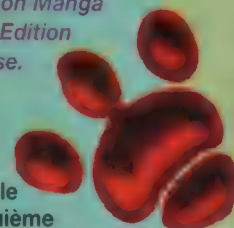
Un manga plein d'humour à lire absolument au second degré. Certes, le dessin n'est pas toujours très précis... mais on se laisse facilement accrocher par cette série attachante.

Collection Manga Player. Edition française.



Ennemi ou allié

Sens de lecture japonais



Déjà le cinquième volume.



## RYU SEIKI

A quoi reconnaît-on un shōjo manga ? Tout d'abord, à ses graphismes. Ensuite, à son scénario, moitié incompréhensible moitié à dormir debout. Puis à ses héros androgynes et à leurs "amitiés particulières". Enfin, c'est pour les filles. Disons que celui-ci se ne sort pas du lot. Collection Manga Player, Edition française.

Ce manga, je vais le jeter à Switch pour son anniversaire...

# Phone C@fé

PHONE CAFE, c'est un tout nouvel espace téléphonique où tu vas pouvoir te brancher avec des mecs et des nanas de toute la France. Tu trouveras toujours quelqu'un en ligne pour délirer ou t'échanger des tips.

08 36 68 38 88



# GRAN TURISMO

pour **269 F !**

Gran Turismo est disponible à 369 F :  
Ultima te reprend V. Rally pour 100 F et  
te fait profiter du chef d'œuvre automobile  
au **MEILLEUR PRIX !**



## RESIDENT EVIL II pour **269 F !**

Resident Evil II est disponible à 369 F :  
Ultima te reprend Resident Evil I Director Cut  
pour 100 F, et te fait profiter du **NOUVEAU HIT**  
au **MEILLEUR PRIX !**

LE PLUS BEAU BUT DE LA COUPE :  
SOUTENEZ LA FONDATION "9 DE CŒUR"  
POUR LES ENFANTS HANDICAPÉS.

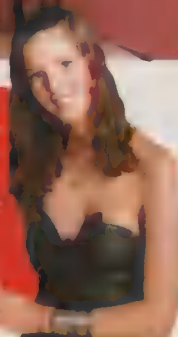


**20 F** seront reversés par ULTIMA  
à la fondation de Jean-Pierre Papin  
sur chaque jeu de football.

# ULTIMA RACHÈTE VOS JEUX CASH:

Envie de revendre vos jeux...  
pour en racheter d'autres, ou  
pour inviter votre petite amie  
au resto ?

...PAS DE PROBLÈME !



## SUR PLAYSTATION

|                     |       |
|---------------------|-------|
| Adidas power soccer | 50 F  |
| Adidas 97           | 70 F  |
| Air combat          | 50 F  |
| Air combat 2        | 120 F |
| Alien trilogy       | 50 F  |
| Bloody roar         | 120 F |
| Bouclier de Quet.   | 100 F |
| Bushido blade       | 100 F |
| Bust on move 2      | 50 F  |
| Chevalier baphomet  | 50 F  |
| Cité des enfants    | 80 F  |
| Colony wars         | 120 F |
| Command and conquer | 50 F  |
| Cool borders        | 50 F  |
| Crash bandicoot     | 50 F  |
| Crash 2             | 120 F |
| Croc                | 100 F |
| Dark forces         | 70 F  |
| Destruction derby   | 50 F  |
| Diablo              | 120 F |
| Die hard trilogie   | 50 F  |
| Doom                | 50 F  |
| Duke nukem          | 100 F |

|                   |       |
|-------------------|-------|
| Dynasty warrior   | 50 F  |
| Excalibur         | 80 F  |
| Exhumed           | 70 F  |
| Extrem sport      | 50 F  |
| Fade to black     | 50 F  |
| Fifa 96           | 30 F  |
| Fifa 97           | 60 F  |
| Fifa 98           | 120 F |
| Fighting force    | 80 F  |
| Final fantasy VII | 120 F |
| Formula 96        | 50 F  |
| Formula 97        | 100 F |
| G Police          | 100 F |
| Gex               | 60 F  |
| Gex 3D            | 120 F |
| Hercule           | 100 F |
| ISS Pro           | 50 F  |
| Jet rider         | 50 F  |
| Jurassic park 2   | 80 F  |
| Legacy of kain    | 60 F  |
| Micro machine V3  | 50 F  |
| Monopoly          | 80 F  |
| Mortal kombat 3   | 60 F  |
| Motoracer         | 100 F |

|                   |       |
|-------------------|-------|
| Nagano            | 100 F |
| NBA jam te        | 30 F  |
| NBA 97            | 50 F  |
| NBA 98            | 120 F |
| Need for speed 2  | 50 F  |
| Nuclear strike    | 80 F  |
| Odd world         | 100 F |
| Overboard         | 100 F |
| Pandemonium       | 50 F  |
| Pandemonium 2     | 100 F |
| Porsche challenge | 50 F  |
| Rage racer        | 80 F  |
| Raging skies      | 50 F  |
| Rapid racer       | 80 F  |
| Rayman            | 50 F  |
| Rebel assault     | 70 F  |
| Resident evil     | 50 F  |
| Ridge racer       | 50 F  |
| Ridge revolution  | 50 F  |
| Riven             | 150 F |
| Road rash         | 50 F  |
| Rugby lomou       | 80 F  |
| Sampras           | 60 F  |
| Sim city 2000     | 80 F  |

|                         |       |
|-------------------------|-------|
| Soul blade              | 50 F  |
| Soviet strike           | 50 F  |
| Street fighter alpha    | 50 F  |
| Street fighter EX alpha | 100 F |
| Street racer            | 50 F  |
| Suikoden                | 70 F  |
| Syndicate wars          | 50 F  |
| Tekken                  | 50 F  |
| Tekken 2                | 50 F  |
| Tenka                   | 50 F  |
| Time commando           | 50 F  |
| Toca                    | 110 F |
| Tomb raider             | 50 F  |
| Tomb Raider 2           | 110 F |
| Vandal heart            | 70 F  |
| V-rally                 | 100 F |
| Warcraft II             | 80 F  |
| Wipe out                | 40 F  |
| Wipe out 2097           | 50 F  |
| 2 X Extrem              | 50 F  |

★ Nous consulter pour tout autre jeu.  
Jeux en version Européenne en bon état.  
(notice en français)

## SUR NINTENDO

|               |       |
|---------------|-------|
| Mario 64      | 120 F |
| Wave race     | 140 F |
| Mario Kart 64 | 140 F |
| Yoshi's story | 180 F |

|            |       |
|------------|-------|
| Golden eye | 150 F |
| Nagano     | 160 F |
| Extrem     | 130 F |
| Pilot wing | 100 F |
| Fifa 98    | 180 F |
| Diddy Kong | 140 F |

|                      |       |
|----------------------|-------|
| Shadow of the empire | 160 F |
| Turok                | 120 F |
| Killer instinct      | 120 F |
| ISS 64               | 160 F |
| Hexen                | 100 F |
| Doom                 | 100 F |

|                  |       |
|------------------|-------|
| F1 Pole position | 100 F |
| Bomberman 64     | 140 F |
| Lylat wars       | 160 F |
| Duke nukem       | 160 F |

Offre valable jusqu'au 30 août 1998.

\*SANS OBLIGATION D'ACHAT !



# ULTIMA

## ON A TOUT A GAGNER



**PARIS**  
**PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDEO**  
 5, bd Voltaire - 75011  
 Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 38 11 86  
**PARIS / Gobelins**  
 57, avenue des Gobelins - 75013  
 Tél : 01 47 07 33 00  
**PARIS / REPUBLIQUE BOUTIQUE MICRO**  
 7, bd Voltaire - 75011  
 Tél : 01 47 00 94 84  
**PARIS / SAINT-GERMAIN-DES-PRES**  
 73, bd Saint-Germain - 75005  
 Tél : 01 43 54 50 00

**REGION PARISIENNE**  
**ASNIERES** 01 47 91 49 47  
 95, avenue de la Marne - 92600  
**BRUNOY** 01 69 39 55 82  
 18, rue Pasteur - 91800  
**CERGY PONTOISE** 01 30 31 25 25  
 Centre Commercial 3 Fontaines  
 7, Grand Place - 95000  
**ISSY LES MOULINEAUX** 01 47 36 17 03  
 Centre Commercial « Des 3 Moulins » - 92130  
**OSNY-PONTOISE** **Nouveau**  
 Galerie marchande Auchan  
 Centre commercial de l'Oseraie - 95522  
 Tél : 01 30 38 48 18

**PUTEAUX** 01 47 72 23 23  
 25, Richard Wallace - 92800  
**ARSEVILLE** **Nouveau**  
 9, rue Jean-Jaurès - 80100  
 Tél : 03 22 04 04  
**AIACCIO** 04 95 20 25 81  
 5, avenue Beverini - 20000  
**ANNECY** 04 56 72 45 00  
 Passage Gruffaz - 74000  
**ARRAS** 03 21 23 10 10  
 29, rue Gambetta - 62000  
**AUCH** 05 62 05 32 62  
 36, rue de Lorraine - 32000  
**BALLARUC-LE-VIEUX** 04 67 43 04 16  
 Centre Commercial Carrefour - Sète - 34540  
**BASTIA** 04 95 31 68 70  
 2, rue de la Miséricorde - 20200  
**BORDEAUX** 05 56 92 85 11  
 203, rue Sainte-Catherine - 33000  
**BREST** **Nouveau**  
 12, rue Louis Pasteur - 29200  
 Tél : 02 98 80 62 14  
**BRIVE** 05 55 17 18 00  
 29, rue de la République - 19100

**CAEN** 02 31 86 84 84  
 17-19, rue Arcisse de Caumont - 14000  
**CASTRES** 05 63 59 28 03  
 6, rue Henri IV - 81100  
**CHALON SUR SAONE** 03 85 48 16 40  
 20, rue d'Autun - 71100  
**CHARTRES** **Nouveau**  
 10, rue de la Poêle percée - 28000  
 Tél : 02 37 21 60 50  
**COMPIEGNE** 03 44 40 48 97  
 10, rue des Bonnetiers - 60200  
**DAX** 05 58 74 00 58  
 50, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100  
**DOUAI** 03 27 71 60 70  
 Galerie de la Madeleine - 59500  
**GRENOBLE** 04 76 00 08 23  
 4, rue Saint-Jacques - 38000  
**LA ROCHELLE** 05 46 41 80 81  
 14, rue Pas du Minage - 17000  
**LAVAL** 02 43 53 36 80  
 12, rue Val de Mayenne - 53000  
**LE MANS** 02 43 23 35 92  
 7, rue Victor Bonhomme - 72000  
**LENS** **Nouveau**  
 C. Commercial CORA - Vendin le Vieil - 62880  
 Tél : 03 21 42 62 62

**LIBOURNE** 05 57 25 50 11  
 12, allée Robert Boulin - 33500  
**LILLE** 03 20 12 98 99  
 Centre Commercial des Tanneurs - 59000  
**LORIENT** **Nouveau**  
 6, place des Halles Saint-Louis - 56100  
 Tél : 02 97 84 87 38  
**LYON** 04 72 60 83 72  
 58, cours Lafayette - 69003  
**METZ** 03 87 31 01 46  
 Centre Commercial Saint-Jacques - 57000  
**MONTPELLIER** 04 67 92 97 59  
 Centre Commercial Le Triangle  
 Rue Jules Millau - 34000  
**NANCY** 03 83 35 49 33  
 Galerie Saint-Sébastien - 54000  
**NIMES** 04 66 76 16 16  
 4, rue des Greffes - 30000  
**PAU** 05 59 27 18 86  
 1, rue du Docteur Simian - 64000  
**PERPIGNAN** 04 68 06 52 11  
 Centre Commercial - Cabestani  
 1, rue des Berges - 66330  
**PROVINS** 01 60 67 68 21  
 14-16, rue Victor Arnoul - 77160

**RODEZ** 05 65 68 41 79  
 6, avenue Victor Hugo - 12000  
**ROUEN** 02 35 88 68 68  
 50, rue Grand Pont - 76000  
**ROYAN** 05 46 05 21 79  
 62, bd de la République - 17200  
**SAINT-MALO** 02 23 18 18 23  
 75 bis, bd des Talards - 35400  
**STRASBOURG** 03 88 52 03 52  
 31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000  
**TOULOUSE** 05 61 12 33 34  
 11, rue des Lois - 31000  
**TOULOUSE** 05 61 61 54 00  
 Centre Commercial Gramont Auchan - 31000  
**TOURS** 02 47 61 73 90  
 46, rue Grand Marché - 37000  
**VILLEFRANCHE** 04 74 65 94 39  
 11, rue des Marais - 69400  
**VOYRON** 04 76 65 72 55  
 2, rue Georges Frier - 38500  
**BIENTOT !**  
 • NIORT • AUXERRE • CHARENTAIS • VENGE  
 • NARBONNE • NICE • NANTES • TOURNAI  
 LA RIVIERE

**LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !**

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

## VOUS AVEZ UN PROJET D'OUVERTURE D'UN MAGASIN OU CELUI DE REJOINDRE ULTIMA :



- 14 ans d'expérience • Budget de pub important
- 1<sup>ère</sup> centrale d'achat de magasins indépendants (aucun droit d'entrée)
- Redevance mensuelle adaptée.

## RENCONTRONS NOUS A NOS JOURNÉES PORTES OUVERTES

- Présentation de notre enseigne et de notre savoir faire • Visite d'un magasin pilote • Visite de votre centrale d'achat : présentation et fonctionnement • Invitation à un déjeuner.

\* JE DÉSIRE PARTICIPER GRATUITEMENT À UNE JOURNÉE "PORTES OUVERTES ULTIMA" ET DES INFORMATIONS SUR VOTRE ENSEIGNE.

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

TÉL.: .....

**DATES JOURNÉES "PORTES OUVERTES" : 6 - 10 - 17 - 20 JUILLET**

Pour plus d'informations écrire à : ULTIMA Diffusion - ZAC du Coudrier - 95650 Boissy l'Aillerie  
ou nous téléphoner au : 01 34 66 97 70 - fax : 01 34 66 97 84



# E3, des suites... des s

A l'exception de quelques éditeurs japonais, toute l'industrie du jeu vidéo s'était donnée rendez-vous à Atlanta du 28 au 31 mai pour l'E3. On pouvait y découvrir tous les hits de fin d'année, des jeux très attendus comme *Zelda*

ou *Metal Gear*, ainsi que quelques surprises comme *Spyro*. Quant à la *Game Boy couleur* et à la *Dreamcast* (ex *Katana*), elles étaient au cœur des discussions. Consoles+ vous montre tout !

**L**es nouvelles consoles de Sega et de Nintendo suscitent un grand intérêt chez les éditeurs, mais elles n'étaient pas vraiment présentes sur le salon. Pour ce qui concerne la Dreamcast, il fallait se contenter d'admirer des photos, mais les caractéristiques techniques de la nouvelle console Sega ont impressionné tout le monde. Il est évident que *Sonic* ne manquera pas de jeux ce coup-ci ! Quant à la *Game Boy couleur*, on pouvait la voir dans une vitrine, mais seule une petite démo tournait sur cette machine. Les jeux ne sont pas encore prêts, mais il semblerait que des classiques comme *Zelda GB* devraient être entièrement colonisés, et nous serions très surpris que *Mario* ne fasse pas une apparition en couleur sur cette portable. De l'avis général des professionnels, cette nouvelle console est promise à un bel avenir. En ce qui concerne les jeux, Sony n'a pas de souci à se faire. Les nouveautés PlayStation sont toujours aussi nombreuses, et quoi qu'en dise le P-DG de Nintendo, la qualité est également au rendez-vous. S'il n'est pas encore possible de juger du game-play de certains jeux comme *Tomb Raider 3*, dont le développement n'est pas assez avancé, il suffit de jeter un coup d'œil à *Metal Gear* pour savoir que les possesseurs de PlayStation

## DREAMCAST : LA PRESENTATION OFFICIELLE

Une semaine après la présentation japonaise de sa nouvelle console, Sega of America a présenté la Dreamcast à la presse occidentale. Si cette présentation n'avait rien à voir en terme de contenu avec celle de son homologue nippon (voir la partie Japon pour plus d'infos), Sega avait mis les petits plats dans les grands et nous a asséné une démo assez impressionnante. Voici ce que l'on pouvait apprendre.

- Près de 100 millions de dollars seront dépensés pour le marketing de cette nouvelle console (Coca-Cola, Burger King, MTV, Levis sont d'ores et déjà partenaires sur différentes opérations promotionnelles).
  - C'est Segasoft qui s'occupera de gérer tout l'aspect "réseau" du support (la Dreamcast a un modem intégré, n'oubliez pas...).
  - La console devrait sortir courant 99 en Europe et aux Etats-Unis avec 10 à 12 jeux au lancement (20 d'ici Noël 99).
  - Cinq éditeurs américains (Acclaim, GT Interactive, Interplay, Midway et Microprose) sont déjà licenciés.
- S'ensuivait une (trop courte) démo d'un shoot'em up en cours de réalisation dans les labos de Sega of America et désormais célèbre démo du survol de ville (voir l'ouverture du Japon).





# uites... et Carter



## LA GAME BOY COULEUR

Si *Zelda* restera gravé dans les mémoires de chaque visiteur du salon, Nintendo a également beaucoup insisté sur sa Game Boy Camera (avec de charmantes hotesses qui venaient vous tirer le portrait toutes les cinq minutes, nous enlevant, évidemment, toute envie de bosser...). Sans oublier *Pokemon* (une version Game Boy devrait sortir rapidement aux States), ni la nouvelle *Snes* (la France devrait en être épargnée) ni la Game Boy couleur. Si la console présentée n'était qu'un prototype, nous avons pu apprendre que la bête sortirait le 23 novembre aux Etats-Unis (dans les mêmes eaux en Europe) pour un prix d'environ 500 francs. Six titres devraient être disponibles au lancement et vu que cette console sera compatible avec les jeux Game Boy existants, plus de 1000 titres (colorisés) seront de la partie. Et... vous allez jouer où avec la vôtre ?



ne devraient pas s'ennuyer en fin d'année. Pour ce qui concerne la Nintendo 64, les bons jeux vont enfin arriver en quantité, même si on est encore très loin de la gamme proposée sur la Playstation. Mais personne ne sera surpris d'apprendre que *Zelda* s'est imposé comme le meilleur jeu du salon. Si Sony et Nintendo sont en excellente position pour faire un carton en fin d'année, Sega se battra uniquement sur le marché japonais avec la Dreamcast qui n'arrivera pas en Europe avant septembre 99. Quant à la Saturn, elle est définitivement

enterrée et les tout derniers jeux arriveront très prochainement. Toutefois Sega envisage actuellement de vendre les jeux Saturn existants à des prix très attractifs. Ce serait une petite consolation pour tous ceux qui ont investi dans cette machine dont la durée de vie aura été particulièrement courte. Nous reviendrons beaucoup plus longuement sur l'état du marché dans notre hors-série du mois d'août qui sera de nouveau consacré à la guerre des consoles. En attendant, découvrez tous les hits de la fin d'année.



# Final Fantasy VIII

*La série des Final Fantasy représente, avec celles de Zelda et de Dragon Quest, la quintessence du RPG nippon. Depuis sa première apparition sur Nes en décembre 86, Final Fantasy a séduit des millions de fans. La septième version a en outre permis à la Playstation de s'imposer dans le domaine du RPG et a réussi l'exploit de convaincre les éditeurs français de s'intéresser à un genre jusqu'alors bien délaissé. Alors qu'en sera-t-il de ce nouveau volet ?*

**S**i les fans japonais avaient dénoncé, à la sortie de FFVII, une rupture trop nette avec l'univers de Final Fantasy découverts sur 16 bits, Final Fantasy VIII risque de provoquer une levée de boucliers plus spectaculaire encore ! Square ayant décidé "d'occidentaliser" son jeu en le rendant "plus humain" (dixit le producteur exécutif du jeu, Hironobu Sakaguchi). Fini donc les personnages androïdes (quoique, aux nez aquillins et la carrure disproportionnée. Nous sommes désormais dans un univers beaucoup plus sombre, plus adulte, où la fantasy ne devrait plus être évoquée que dans le titre...

## Bluffant de réalisme

Si le principe du jeu n'a pas été complètement bouleversé, ce nouvel opus devrait contenir bien des nouveautés, à commencer par les scènes cinématiques, qui laissent loin derrière, en termes de réalisation et de thématique, celles du précédent volet. On y découvre des personnages aux mouvements plus réalistes et des scènes bien plus riches en détails. De plus, l'équipe de développement semble avoir beaucoup travaillé le rythme de ces séquences, en offrant des plans interminables pour les passages calmes et des montages beaucoup plus rapides lorsque l'action s'emballe. Le résultat est bluffant de réalisme. Le joueur est à présent entraîné dans un univers assez

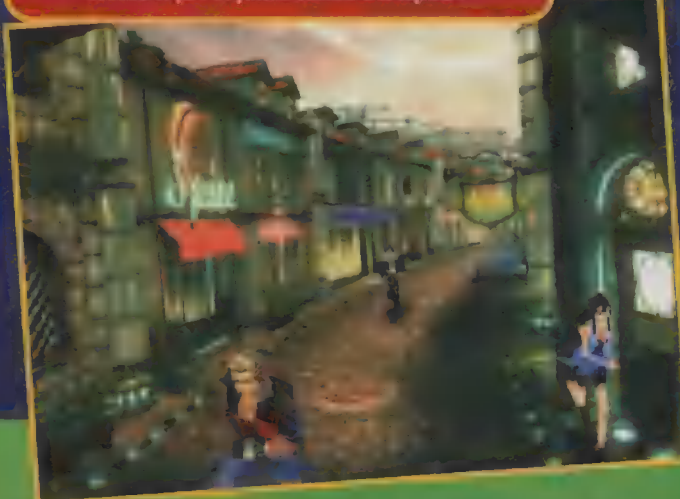
spécial où les monuments baroques côtoient des bâtiments futuristes complexes. À la manière de FFVII, le joueur fera évoluer son (ou ses) personnage(s) dans des décors précalculés qui ont fait, comme toujours, l'objet d'un soin tout particulier.

## Des aventuriers méconnaissables

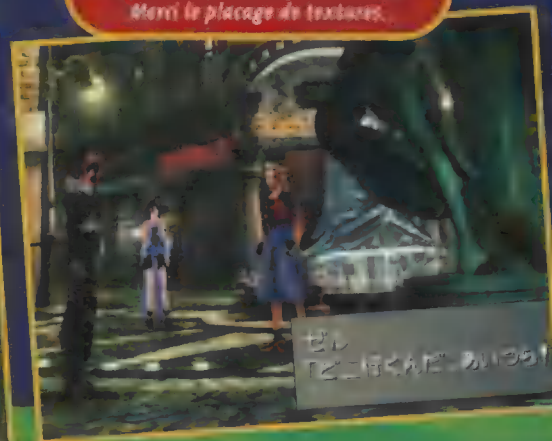
Le look des personnages, dû au mythique "character designer" de Square (Tetsuya Nomura), a atteint un niveau de réalisme bien plus appréciable. Au lieu d'utiliser la technique du Gouraud Shading pour le rendu des personnages (à la manière des persos de Final VII, Dead or Alive, ou Tekken...), les développeurs ont cette fois privilégié le Mapping de textures (pour réaliser des personnages à la Resident Evil). Le résultat (gourmand en mémoire) peut paraître pixélisé, mais le niveau de détails est beaucoup plus important. ▶



Comment ça va ? Ils fuient comme des lapins !



Remarquez le luxe apporté aux vêtements des protagonistes. Merci le placage de textures.

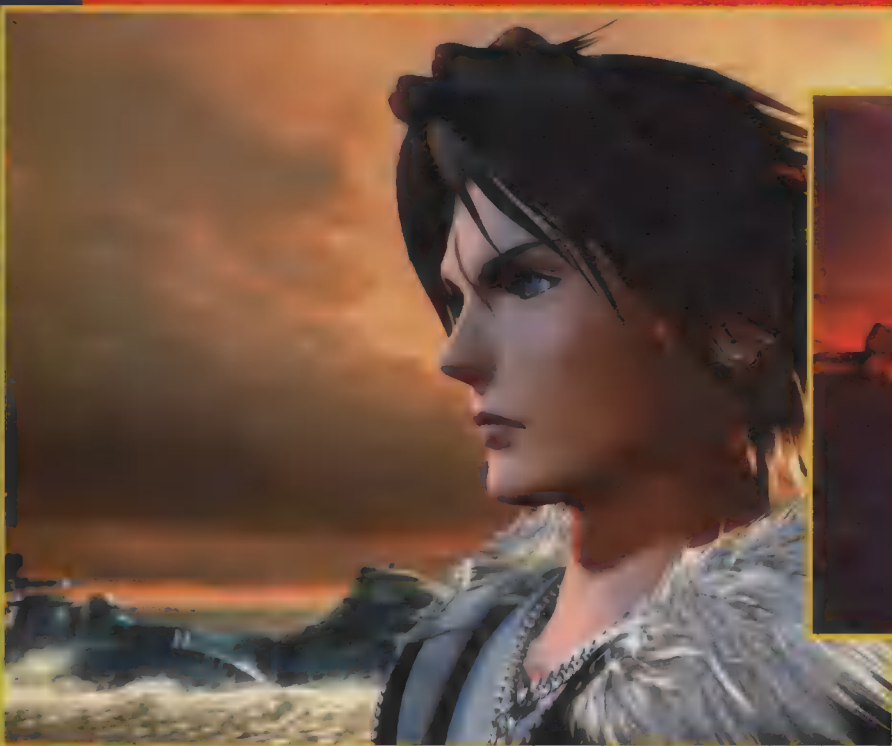




## COMME SI VOUS Y ÉTIEZ...

Admirez ces photos, et imaginez le reste... Après un travelling autour d'une tour hérissée d'antennes paraboliques, la caméra pointe vers le ciel. Sur fond de pleine lune, une quinzaine d'avions futuristes débarquent et laissent place au logo. Deux secondes plus tard, une armada de navires fend les eaux à vive allure. La caméra se rapproche d'un des bateaux pour nous faire découvrir le nouveau héros du jeu : Squall Leonhart. Les cheveux au vent, il regarde devant lui, l'air impassible mais concentré.

SALON



↓ L'attention de Squall se concentre sur une carte griffonnée sur laquelle il applique un calque. La caméra dévoile alors le lieu d'arrivée, une des îles de la carte.



→ Les vedettes accostent à manière fracassante et des hordes de soldats surarmés sortent des soutes.



### PLAYSTATION

● Nov 98/Japon  
● Sept 99/France

● 1 joueur

Selon certaines sources japonaises, quelques cinématiques seraient tirées du film d'animation que Square prépare pour la fin 99. Le thème ? Final Fantasy, bien sûr.





# Final Fantasy VIII

► A noter également que les personnages ont maintenant une forme plus élancée, plus adulte.

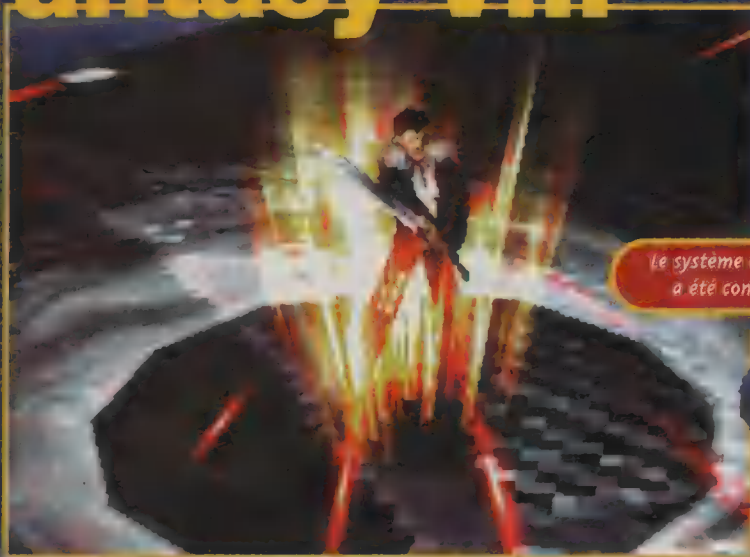
## Des effets spéciaux décuplés

Pour ce qui est du game-play, les fanatiques seront heureux d'apprendre que le système de combat a été conservé. Mais cette fois, il semblerait que quatre personnages puissent se trouver au même moment dans l'aire de combat. Le système pour invoquer les divinités, leitmotiv de la série, sera également de la partie mais les effets spéciaux ont été décuplés. Le bestiaire semble beaucoup plus riche et plus imposant. Bref, ça va charcler sec et on risque de s'en prendre plein les yeux.

## Toujours attendre !

A la question de savoir si le jeu aura une compatibilité quelconque avec le Personnel Digital Assistant de Sony (une mémo dotée d'un écran à cristaux liquides), le président de Square a indiqué que cette

Vos persos devront souvent se séparer pour explorer des endroits particuliers.



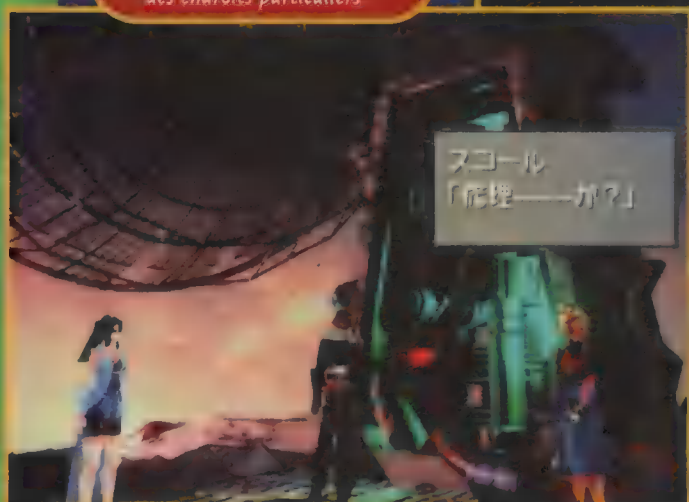
Le système de limite a été conservé.

option était encore en gestation. Le jeu tiendra sur quatre CD, ce qui laisse présager un sacré morceau d'aventure. Final Fantasy VIII sortira en novembre au Japon et dans le courant de l'été aux Etats-Unis. La version française devrait voir le jour à partir de

septembre 99. Une date à marquer d'une pierre noire, d'autant qu'il semblerait que Square fasse tout pour sortir le même mois son Final Fantasy IX au Japon. Triste de voir comme le monde est petit et comme la France a toujours un train de retard...

Le scénario du jeu n'a plus rien à voir avec FFVII, vous devrez quand même toujours fouiner et rentrer partout pour dégouter objets et infos.

Admirez-moi ce style



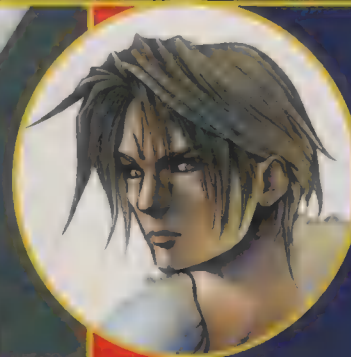
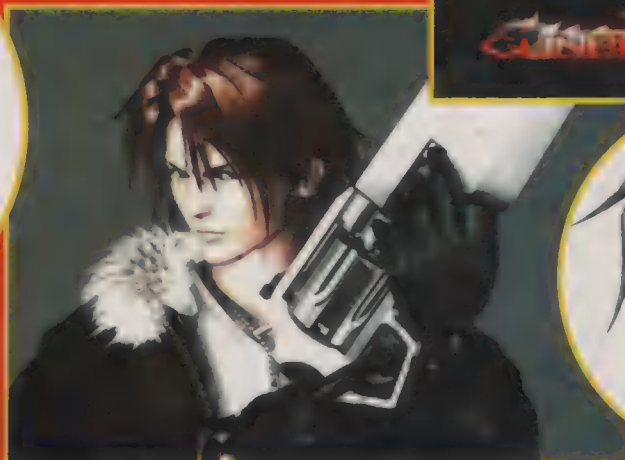




## SQUALL ET LAGUNA

Les deux protagonistes principaux sont des hommes. Le premier, Squall Leonhart, est âgé de 17 ans. À la manière de Clad dans FFVII, Squall sera le meneur. Talentueux combattant et baroudeur devant l'Eternel, il possède une arme qui lui permettra de tirer ou de frapper, un ustensile déjanté du nom de Gunblade. Le second personnage, âgé de 27 ans, se nomme Laguna Loire et devrait vraisemblablement apparaître plus loin dans l'aventure.

Et avec des persos comme ça, ils sont pas contents les japonais !



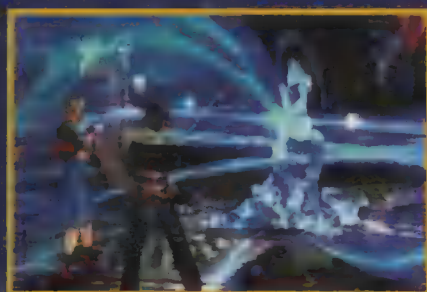
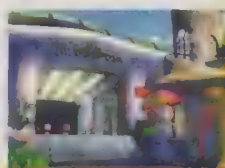
Un petit aperçu des décors qui donne une bonne idée de la richesse et de la variété des lieux traversés.



世界 / 2



FINAL FANTASY VII



Les effets spéciaux lors des combats ont été considérablement améliorés. À noter que les magies de base (feu, terre, eau...) sont toujours de mise, mais on ne sait pas si elles fonctionneront par le biais des matières.





# Tomb Raider III

*Les dernières rumeurs faisaient état d'une non-présentation de Tomb Raider III lors de l'E3, mais Core Design ne pouvait louper le plus grand salon de jeu vidéo du monde. Nous n'avons donc eu droit qu'à un seul niveau (que, de surcroît, il n'est pas prévu de conserver dans la version définitive). Nous avons quand même vu de quoi Lara est à présent capable. Visite guidée en compagnie du producteur du jeu, Ken Lockley.*

**C**omme ce fut le cas avec le deuxième épisode, c'est une nouvelle équipe qui s'est chargée du développement (sauf le musicien). "Ceci nous a permis d'avoir une approche différente du personnage et de la mise en scène", nous explique Ken. "Cette fois,

nous avons beaucoup insisté sur l'aspect visuel. Le jeu est à présent en haute-résolution, et nous avons renforcé tout le côté cinématographique." Sur ces bonnes paroles, Ken arrive devant une gigantesque caverne. Lara s'approche, la caméra s'éloigne un peu (Lara peut continuer à se

déplacer) et une nuée de chauves-souris s'échappe tout à coup de la caverne. "Voilà le genre de choses que je voulais vous expliquer..." nous assène-t-il, triomphal. La démo continue. On sent que Ken est bien rodé.

## Bouge ton corps et shoote

"Lara bénéficie maintenant de cinq nouveaux mouvements, de quatre nouvelles armes et de quatre nouveaux véhicules." Lara peut désormais s'accroupir et exécuter une roulade (pour emprunter les passages au ras du sol). Elle peut également piquer un "sprint" durant un court laps de temps (une jauge d'énergie se réduit inexorablement et se remplit quand Lara reprend son souffle). En plus de pouvoir grimper, notre star peut à présent s'accrocher à la force des bras et évoluer dans cette position. Elle sait également exécuter d'élégants sauts périlleux en plongeant. Le dernier des mouvements est pour l'instant tenu secret. Pour ce qui est des armes,

une chose est certaine, Lara se battra à coups de M-16 et de lance-missiles ! Enfin, en ce qui concerne les véhicules, nous sommes dans le flou le plus absolu. On vous tient au courant dans le prochain numéro.

## Par monts et par vaux

Après les améliorations techniques et "personnelles", l'innovation majeure de ce troisième volet tient à la structure du soft. Les joueurs peuvent désormais choisir leur propre destinée en décidant l'ordre dans lequel se succèdent les quatre aventures. Sans donner plus de détails, Ken nous explique que "le jeu compte quatre zones différentes divisées chacune en niveaux : Londres (avec un niveau sur les toits et un autre dans le métro) ; les îles du Pacifique sud ; les déserts indiens et la zone polaire." D'après nos renseignements, une zone cachée est également prévue. On peut supposer qu'après avoir traversé une zone commune (sans doute l'Inde), le joueur choisira lui-même entre les trois destinations. Son but ? Récupérer les quatre morceaux d'une amulette...

Après les salutations d'usage, nous avons continué notre bonhomme de chemin, avec cette question lancinante : qui de Tomb Raider III ou de Zelda 64 remportera la bataille des jeux officiels à Noël ?

Le jeu est entièrement en haute-résolution, ce qui laisse présager des niveaux de toute beauté.





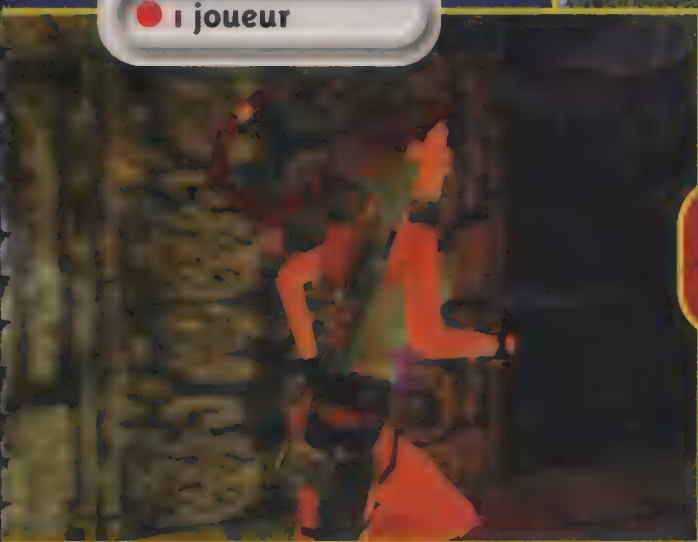


Vous pourrez désormais regarder autour de vous avec le bouton Triangle tout en continuant de tirer. Une nouveauté qui améliore le game-play.

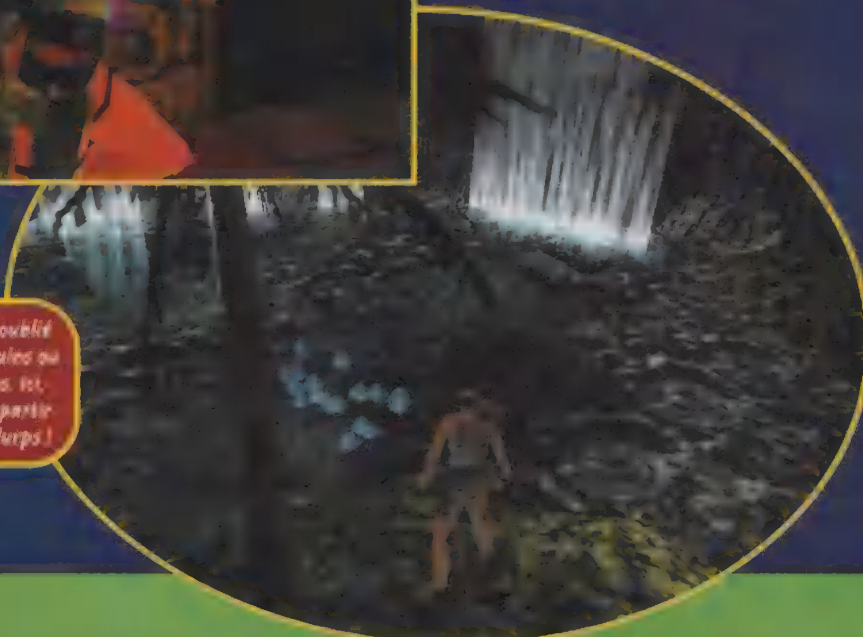
## PLAYSTATION

● Fin novembre

● 1 joueur



Qui ne s'était pas extasié devant les mouvements de la pelle de Lara dans Tomb Raider II ? C'est fini, vous serez bluffé par la fluidité, toujours accrue, de ses mouvements.

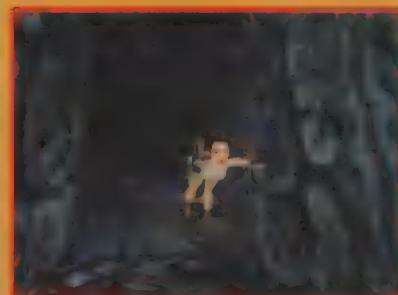
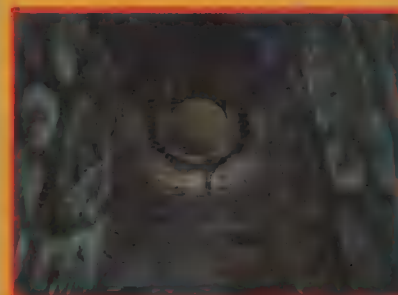
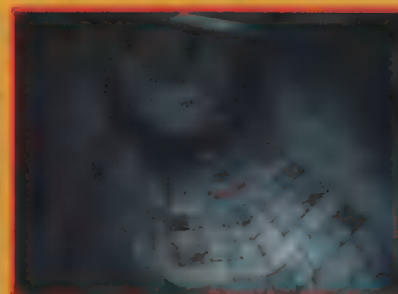


Core Design n'a pas oublié les crocodiles, les requies ou les hommes-poissons. Ici, vous aurez mal à partir avec les piranhas. Glurps!



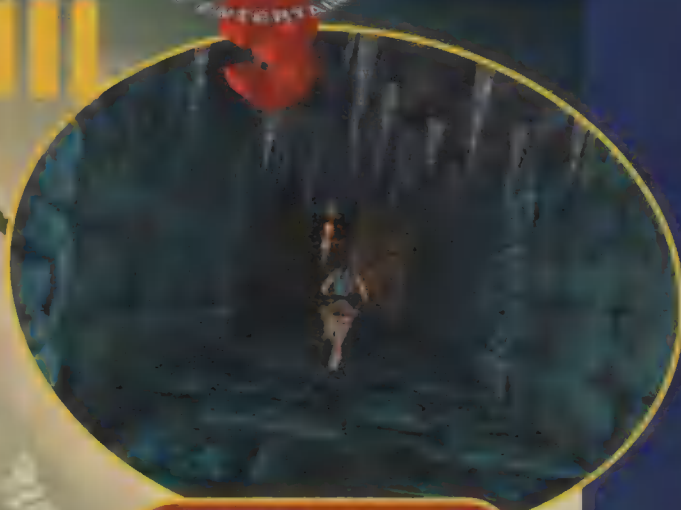
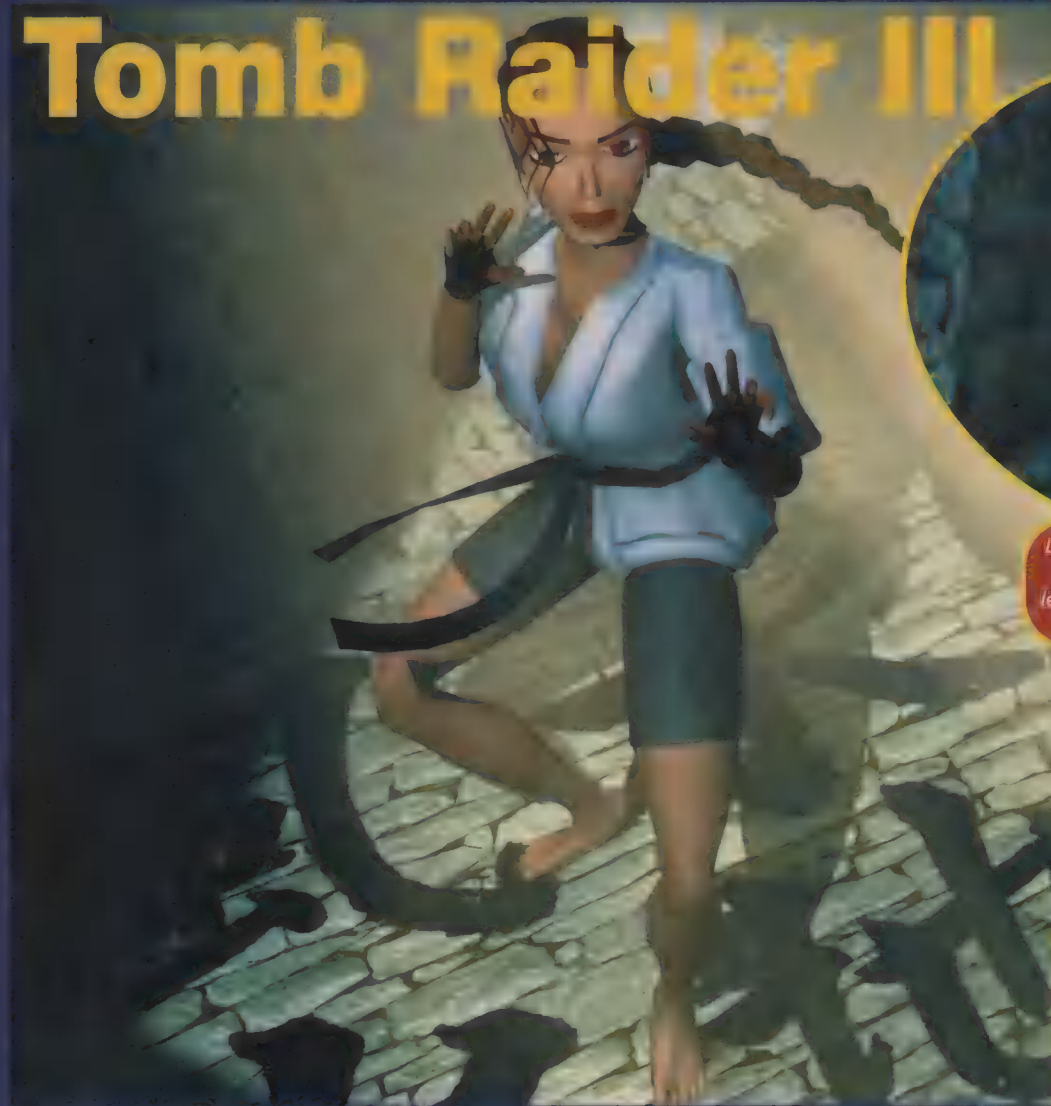
## COUP DE BOULE


Dans chacun des trois épisodes, Lara a droit à un "coup de boule". Assistons-nous à un exemple manifeste du manque d'inspiration des développeurs ? Ou, au contraire, les joueurs ont-ils été à ce point enthousiasmés par ce contact, qui pourrait devenir torride, qu'ils ont demandé à ce que Core le conserve.





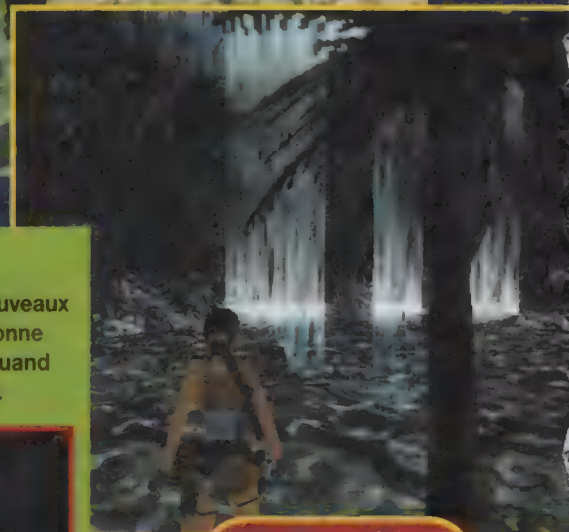
# Tomb Raider III



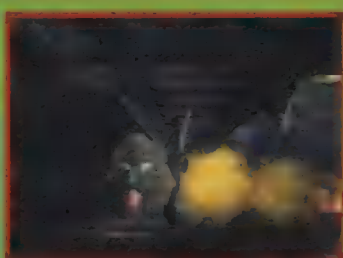
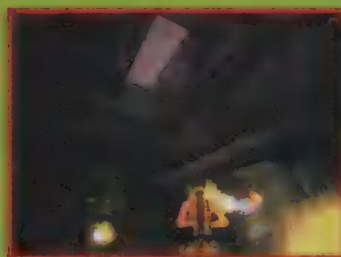
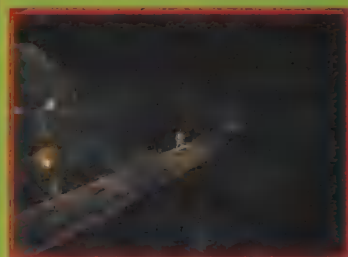
Le bouton  sprint est incontournable dans ce genre de situation. Selon le producteur, les pièges minutés seront d'ailleurs légion dans cette version.

## LARA PLUS CHAUDE QUE JAMAIS...

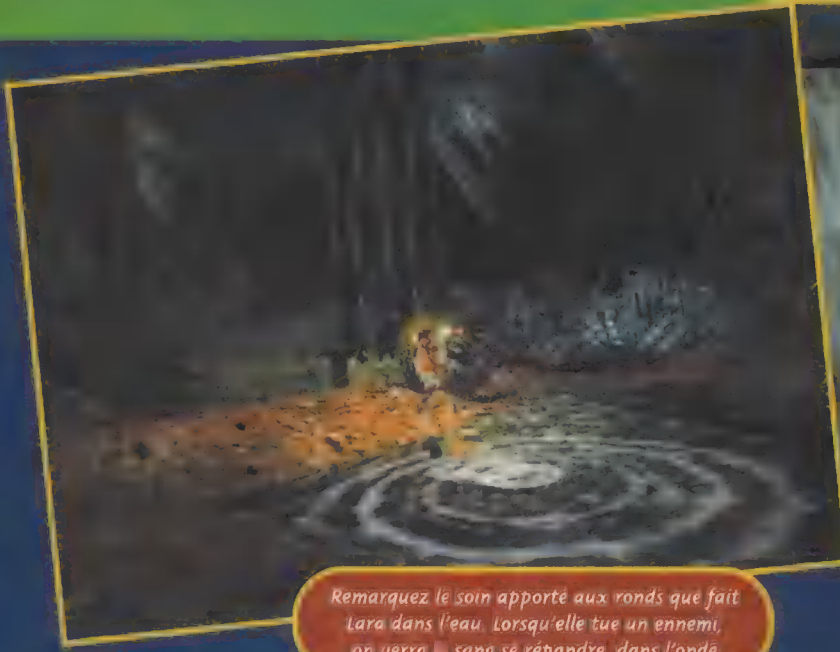
En plus d'avoir peaufiné les animations du personnage, Core Design a intégré une foultitude de nouveaux effets spéciaux, comme le rendu des flammes ou de la torche de Lara. De plus, cette séquence donne un bref aperçu du travail apporté à la mise en scène (les caméras deviennent plus dynamiques quand la situation l'exige). Ce ne sont que des petits détails, mais ils rendent le jeu encore plus réaliste.



Comme toujours, le bouton Triangle vous permettra de regarder aux alentours.



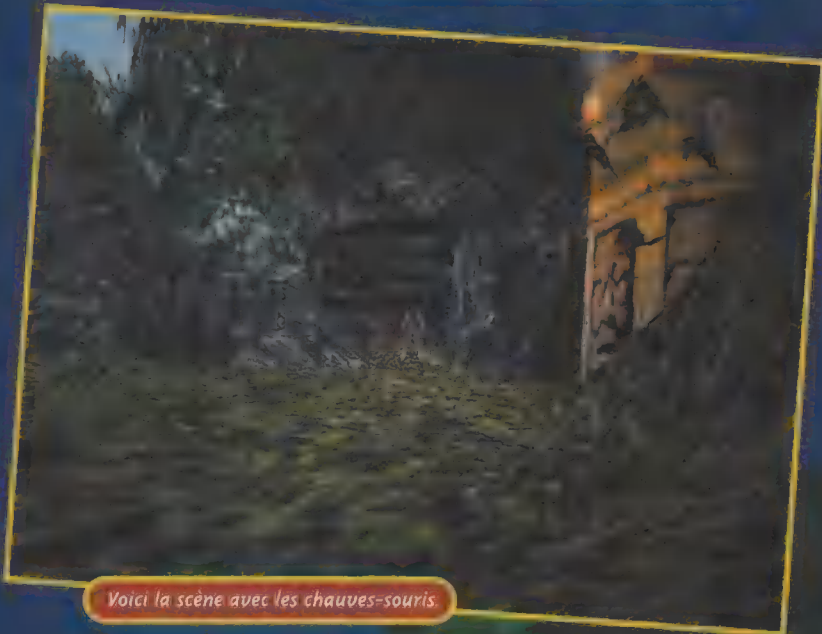




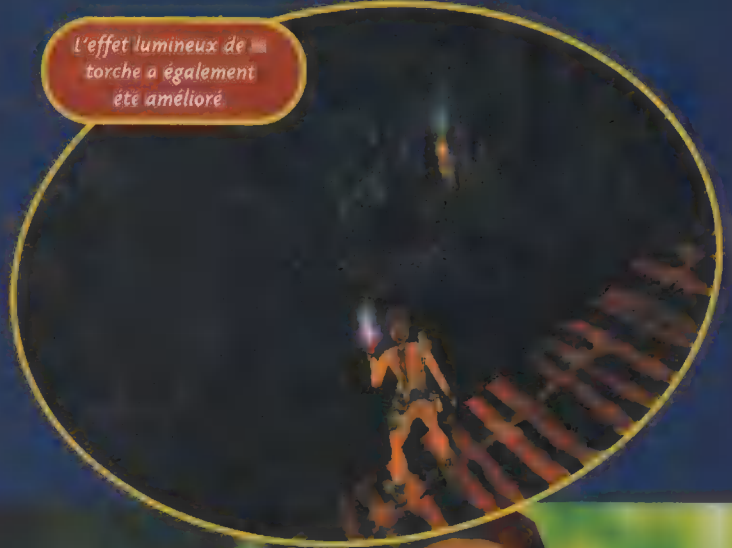
Remarquez le soin apporté aux ronds que fait Lara dans l'eau. Lorsqu'elle tue un ennemi, on verra le sang se répandre dans l'onde.



Comme dans le deuxième volet, les niveaux en extérieur ont été privilégiés.



Voici la scène avec les chauves-souris.



L'effet lumineux de la torche a également été amélioré.



Admirez l'explosion de votre missile.





# Zelda 64 - Ocarina



Hors de la ville, la carte sera l'outil le plus précieux pour vous déplacer sans encombre.

**NINTENDO 64**

● Décembre 98

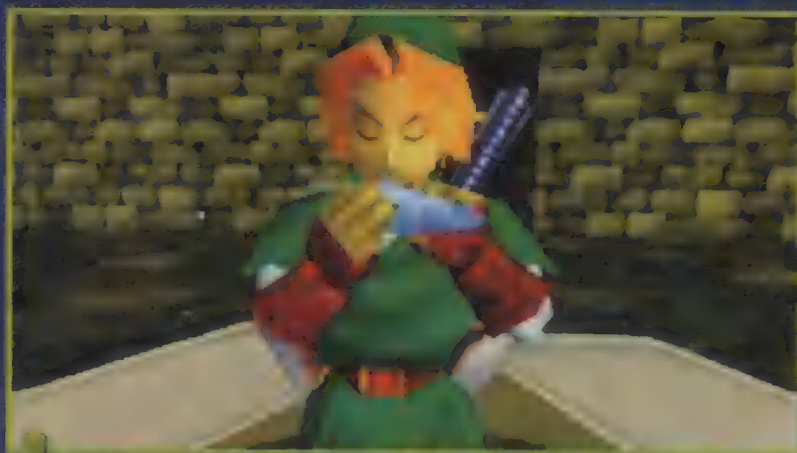
● 1 joueur

*Zelda a sans aucun doute été l'un des jeux majeurs de l'E3. Alors qu'il était présenté l'an dernier dans ce même salon en cassette vidéo, cette fois-ci, il était possible d'y jouer. La magie Miyamoto fonctionne toujours aussi bien, et au vu des niveaux présentés, on pardonne tous les retards de production.*

**T**enant toujours officiellement dans une cartouche de 256 Mb (32 Mo), le jeu poursuit son développement marathon. Après plusieurs dates de sortie repoussées, Zelda est définitivement prévu pour la fin de l'année : une rumeur circulait au salon, celle d'une sortie mondiale au mois de décembre prochain.

## Une version enfin jouable !

La version présentée au salon était bien évidemment jouable. Cependant, il était impossible de débiter une nouvelle partie. En effet, quatre sauvegardes du jeu étaient proposées, contenant chacune quatre parties distinctes de différents instants du jeu : ballade dans le village, visite d'un des



Comme sur la Super Nintendo, Link peut jouer le L'ocarina... Cela lui permet d'appeler un personnage bien spécial.

nombreux châteaux, exploration d'une prairie et de l'écurie avec la célèbre scène où Zelda monte le cheval, mais également différents boss, dont un gigantesque dragon et un cavalier chevauchant une monture d'une qualité visuelle incroyable.

## La qualité graphique au rendez-vous...

L'aspect graphique est l'un des points forts du jeu. Si le personnage de Link n'est pas, proprement parler, d'une grande beauté (réalisé en Gouraud Shading comme le



## COUP SPÉCIAL

Tout comme dans Zelda sur Super Nintendo, Link est capable d'utiliser son épée pour balancer un coup spécial : une fois tous vos cœurs remplis, laissez appuyer sur le bouton d'attaque. Une fois la jauge d'énergie remplie, il suffit de relâcher le bouton afin de libérer un coup d'une force incroyable : Link tourne sur lui-même et ravage tout ce qui se présente sous la lame de son épée. Il faut le voir pour le croire !





# of Time

personnage (de Mario), il n'en est pas de même des boss et des ennemis. Ces derniers sont constitués de textures magnifiques, d'une qualité remarquable.

Autre exploit à signaler : le nombre de polygones constituant les boss. Leur nombre s'élève à plusieurs centaines, sans pour autant ralentir l'animation ni sa fluidité.

**et ce n'est pas tout !**

Mais le spectacle ne s'arrête pas là. En effet, les scènes cinématiques font leur entrée en force à la manière d'un Final Fantasy, à la différence qu'elles sont en 3D temps réel ! Les pouvoirs spéciaux de Link sont très impressionnants et contribuent grandement à la féerie du jeu. Ainsi, l'onde de choc énergétisée balaye l'espace tout autour de lui. Les effets de lumière intenses, quant à eux, recréent des atmosphères très renfermées, notamment dans les souterrains des donjons. Mêlant astucieusement aventure à plates-formes, nul doute que ce Zelda 64 va booster les ventes de la Nintendo 64 à travers le monde comme jamais un jeu ne l'avait fait auparavant !



Le même coup spécial que précédemment, mais effectué cette fois-ci devant un ennemi. Cela permet à Link d'infliger plus de points de dégâts et donc d'en terminer plus rapidement.



Il est possible de se déplacer à cheval dans la ville. Le martèlement des sabots sur le pavé se fait alors entendre.

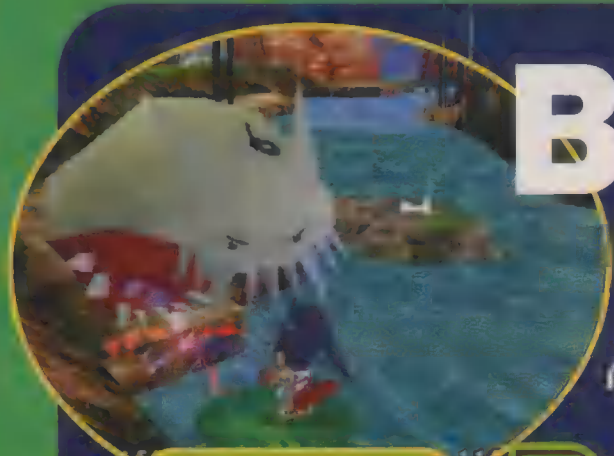


## PRISE EN MAIN

La jouabilité a toujours été le point fort des jeux Nintendo. Zelda n'échappe pas à la règle. Cependant, il vous faudra un peu d'entraînement pour réellement en saisir toutes les subtilités, car les manipulations ne sont pas simples ! Par exemple, durant les combats, il suffit d'appuyer sur le bouton Z pour locker l'ennemi en permanence. Les déplacements se font alors tout autour de lui et la caméra se place automatiquement au niveau de l'épaule de Link. Dans un autre genre, le bouton B permet une multitude

d'actions. En temps normal, il permet de sauter, mais dès que Link s'approche d'un objet ou d'un personnage, ce bouton permet de saisir un objet, de parler, ou d'exécuter une action. La vue du jeu est à la Mario : le personnage est toujours de dos. Une vue subjective est bien disponible mais uniquement lorsque Link utilise une arme de jet, comme le lance-pierres, un arc ou bien le boomerang. Bien d'autres manipulations restent à découvrir, dans un prochain test de Consoles+...





Les marais ne sont pas toujours un lieu calme... la preuve !

**PLAYSTATION**

● nov 98/Japon

● 1 joueur

# Brave Fencer

*Musashiden est le premier jeu d'action-RPG de Square sur console 32 bits. Riche de son expérience avec 2 épisodes de Secret of Mana sur Super Nintendo, Square propose désormais le même type de jeu sur Playstation, et tout en 3D !*

**B**rave Fencer Musashiden propose bon nombre d'atouts pour devenir une référence en la matière. Une bonne dose de plates-formes associée à une action soutenue et un brin d'aventure sont les ingrédients magiques de cette délicieuse recette.

Le jeu est entièrement en 3D, et les angles de caméra varient en fonction de la position du personnage et des actions qu'il exécute. Terminé, les combats à la Final Fantasy VII et autres RPG du genre : désormais, le mode Zelda ou Secret of Mana (Super Nintendo) prévaut.

On dirige son personnage autour des ennemis, librement. Enfin un jeu où les phases de combat ne se déroulent pas dans un écran spécial, face à face avec un adversaire immobile. Les affrontements vont enfin devenir sportifs (à force de jouer à FF VII,

les abdos Kro commençaient à pousser, dicky doo, comme disent les américains) ! Sachez également qu'au Japon, le jeu sera vendu avec un deuxième CD : la démo jouable de Final Fantasy VIII... Sacrés veinards !



Traverser un village est l'occasion de dialoguer avec d'autres personnages, mais aussi d'acheter des armes ou des potions magiques.

Imaginez que lorsque vous déplacez votre personnage le long de ce passage, les éléments du décor, comme cette statue, bougent en temps réel !

## BOSS UN PEU !

Les boss constituent un élément essentiel de tout jeu d'aventure. Brave Fencer Musashiden ne déroge pas à la règle et en propose des dizaines. Tous ont un point commun : ils sont gigantesques, animés en 3D et disposent d'une puissance redoutable.



La taille des boss est vraiment impressionnante. Et dire qu'il va falloir en affronter des dizaines et des dizaines comme lui !



Entièrement constitué de feu, ce boss va vous en faire voir de toutes les couleurs. Chauffe, Marcel, chauffe !



# Musashiden

Musashi, le héros du jeu, face à une gigantesque épée protégée par un sort magique.

Certains passages du jeu se révéleront très délicats : entre les plates-formes et les ennemis, on ne sait plus où donner de la tête !

Musashi possède une panoplie de coups spéciaux., idéale pour abattre certains ennemis.

Une chose est certaine : Square sait programmer de beaux jeux sur Playstation. Reste maintenant à savoir si Musashiden sera un bon jeu !

Quand les ennemis se trouvent en très grand nombre, il faut user de son intelligence : et hop ! comme au bowling.



PLAYSTATION

● Octobre 98

● 1 joueur

E3  
ELECTRONIC ENTERTAINMENT

# Medievil

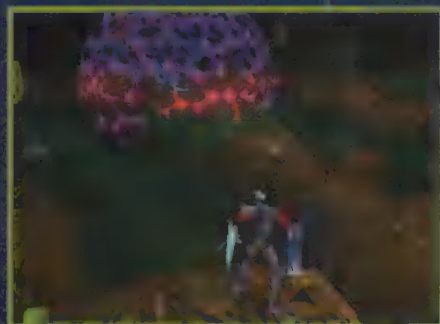
*Maintes fois repoussé, Medievil semble maintenant assuré de sortir d'ici (le jeu de l'année en version officielle. Le jeu n'a rien gagné d'un point de vue graphique (le boulot fourni était déjà très convaincant), par contre l'aspect RPG de l'œuvre a été développé. Voyons ça...*

**V**ous incarnerez sire Daniel Fortesque, un chevalier déchu qui renaîtra de ses cendres (pardon de son squelette) après qu'un sorcier maléfique a décidé de lever une armée de morts vivants. Ce chevalier cherche le repos éternel que seule la destruction du sorcier pourra lui apporter. Voici ce que raconte la première minute de cinématique. Ensuite, l'aventure commence. Votre personnage évoluera de manière complètement libre dans la vingtaine de mondes.

le joueur aura à sa disposition plus d'une douzaine d'armes diverses (dague, épée, lance, arc, massue...), et il devrait rencontrer plus de cinquante ennemis différents (sans compter les gigantesques boss. Autant dire qu'il va y avoir du monde. L'humour macabre est évidemment de la partie, et de nombreux puzzles ainsi que des aventures parallèles devraient égayer les parties.



Le jeu compte quatorze cinématiques différentes. Soit plus de quinze minutes de séquences en images de synthèse hilarantes.



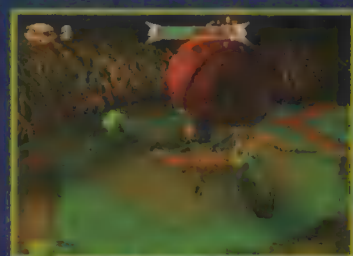
Il serait temps d'aller voir ce qui se trame là-bas.

accessible. Le contrôle au pad analogique est très sensible, mais on vous demande surtout d'être un combattant rapide et puissant, plutôt qu'un Mario en puissance. Les pièges du genre : pour traverser ce pont, il doit marcher sur ce fil, ne sont pas trop de la partie. Pour les combats,

Sire Fortesque en grande discussion avec une dame qui pourrait bien lui confier une mission annexe.



Il faudra être aussi rapide qu'agile sur ces pontons. Les oiseaux ne pardonneront aucune erreur.



Vous vous servirez de différentes fioles pour trouver de nouveaux pouvoirs (invulnérabilité, découplage de puissance, souffle de dragon...). Ce boss est machiavélique.

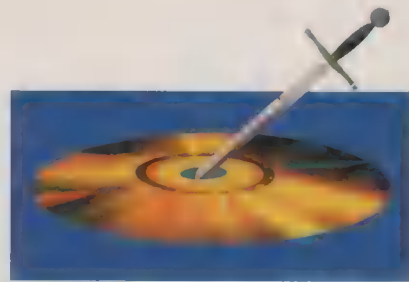


Les graphismes sont en haute-résolution. Le résultat est superbe.



# ULTIMA

## ON A TOUT A GAGNER



### LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION

\*ULTIMA reprend ton ancienne console **NINTENDO 64** ou **PLAYSTATION** en parfait état jusqu'à 690<sup>F</sup> et te propose la **PLAYSTATION** ou la **NINTENDO 64** à 990<sup>F</sup>.

la **PLAYSTATION**  
ou la **NINTENDO 64**

**300<sup>F</sup>\***

la **PLAYSTATION**  
ou la **NINTENDO 64**  
**D'OCCASION**

**790<sup>F</sup>\***



### GAME BOY Pocket :

\*Chez ULTIMA, la GAME BOY POCKET est à 349<sup>F</sup>...  
ULTIMA te reprend ton ancienne GAME BOY pour 100<sup>F</sup>.

**249<sup>F</sup>**

**FAIS LE COMPTE !!!**

\* Offres valables jusqu'au 30 août 1998 dans la limite des stocks disponibles.



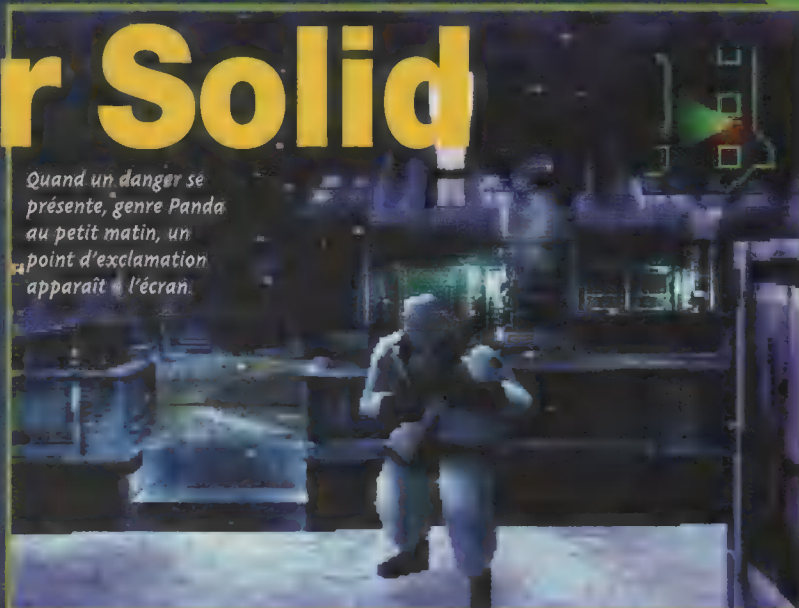
# Metal Gear Solid

*Kagotani San, notre correspondant au Japon, parle de ce jeu comme de l'un des plus spectaculaires du moment sur Playstation. Nous l'avons vu, nous y avons joué... nous l'avons apprécié !*

**D**éveloppé par une trentaine de personnes, onze ans après le premier épisode, Metal Gear Solid s'annonce l'un des jeux de l'année 98 sur Playstation. L'ensemble de l'action se déroule à l'intérieur d'un gigantesque complexe investi par de dangereux terroristes prêts à recourir au chantage nucléaire pour parvenir à leurs fins. Vous n'avez que vingt-quatre heures pour infiltrer la base, libérer les otages et neutraliser les méchants. Graphiquement, le jeu est splendide, grâce à des effets de lumière en temps réel ainsi que des placages de textures très réalistes. Les personnages, tous en 3D – comme l'ensemble des décors, d'ailleurs –, se meuvent avec souplesse et rapidité. Inutile de la jouer bourrin : le jeu comporte une grande part de subtilité, car il faudra

la plupart du temps se dissimuler dans de sombres recoins pour surprendre ses adversaires dans le dos. Pas très chevaleresque, mais à la guerre comme à la guerre !

Quand un danger se présente, genre Panda au petit matin, un point d'exclamation apparaît à l'écran.



**PLAYSTATION**

● Automne 98

● 1 joueur

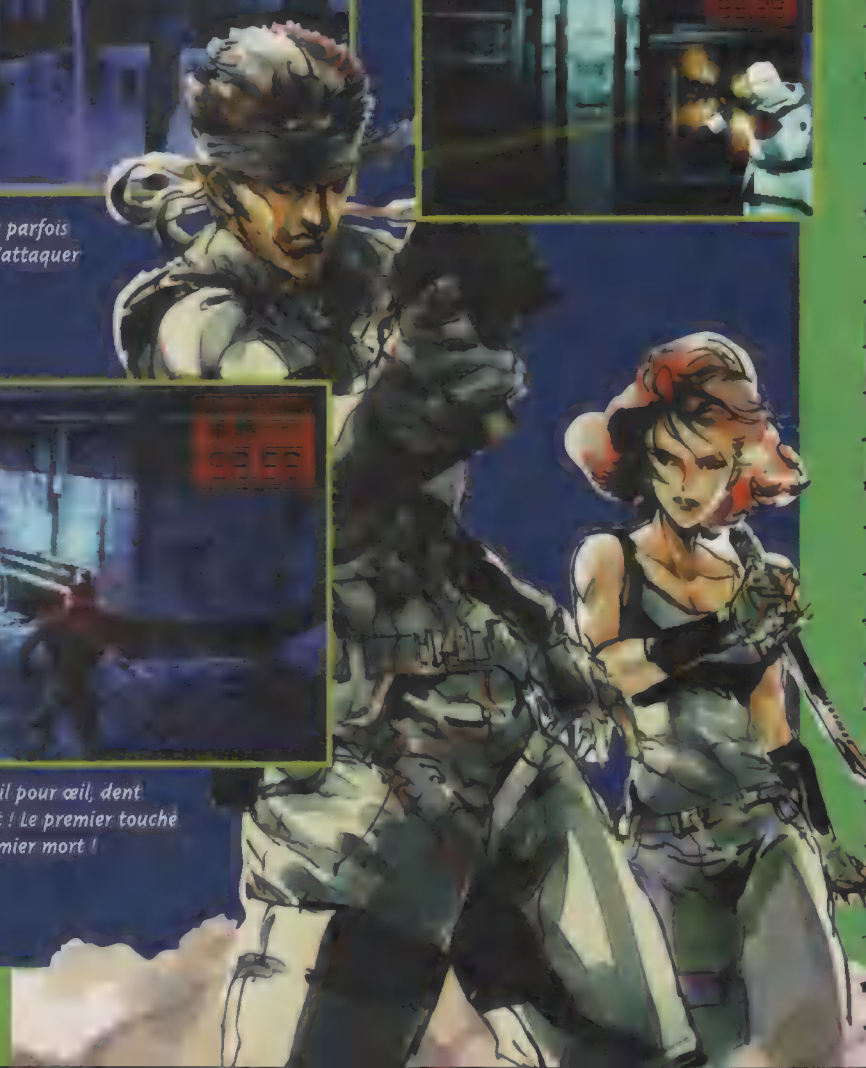


Pour descendre un ennemi, il suffit parfois d'attendre qu'il passe devant vous et de l'attaquer dans le dos.



Œil pour œil, dent pour dent ! Le premier touché est le premier mort !

Parfois, les caméras adoptent une vue différente afin de vous faire mieux apprécier l'action.





# Mission Impossible

Après le succès de la série télé à la fin des années 70, mais aussi du film il y a deux ans, *Mission Impossible* s'apprête à investir la Nintendo 64. Le jeu est basé sur les principales scènes du film et s'annonce d'ores et déjà comme un excellent cru.

**P**arler de Mission Impossible sans le comparer à GoldenEye est... impossible. Le jeu est également tout en 3D et comporte quelques scènes cinématiques en 3D temps réel. Avant chaque mission, un briefing vous explique les objectifs à atteindre. Une fois lancé dans le jeu, votre personnage peut se diriger où il veut, il est libre de ses mouvements. Seuls les obstacles tels que des barrières, des murs ou tout autre objet de taille, peuvent l'empêcher d'avancer. Différentes vues arrières sont disponibles. Un viseur apparaît en vue subjective pour vous permettre d'être plus précis dans vos tirs. De nombreux gadgets vous accompagnent tout le long de la partie et se révéleront indispensables pour remplir certaines missions. Ainsi, vous

devrez parfois changer de visage grâce à un appareil prévu à cet effet. Des pays de l'Est au siège de la CIA, les pièges seront aussi nombreux que vos missions. Les vacances ne seront pas à l'ordre du jour, désolé.

**NINTENDO 64**

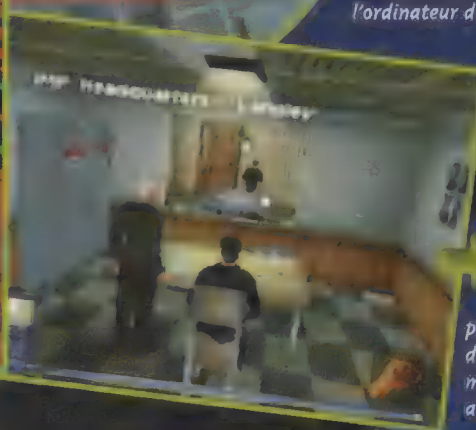
● **Juillet 98**

● **1 joueur**

Un des grands moments du jeu : le piratage de l'ordinateur de la CIA.



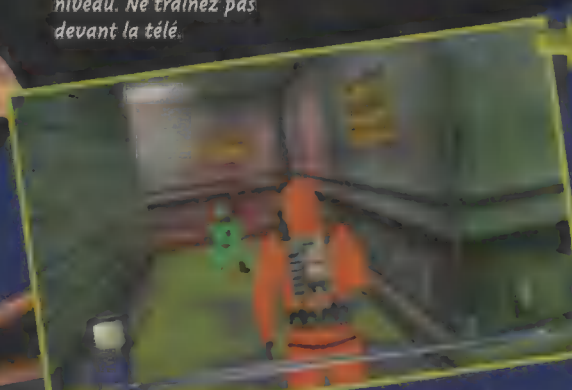
Dans chaque mission, le temps vous est compté pour terminer le niveau. Ne traînez pas devant la télé.



Le briefing est important pour tout savoir de la prochaine mission à accomplir.

En véritable agent secret, vous serez amené à changer souvent de costume.

De jour comme de nuit, un agent secret ne connaît pas les 35 heures.



Le fusil lunette est extrêmement pratique pour faire un carton à distance.





# Shadow Man

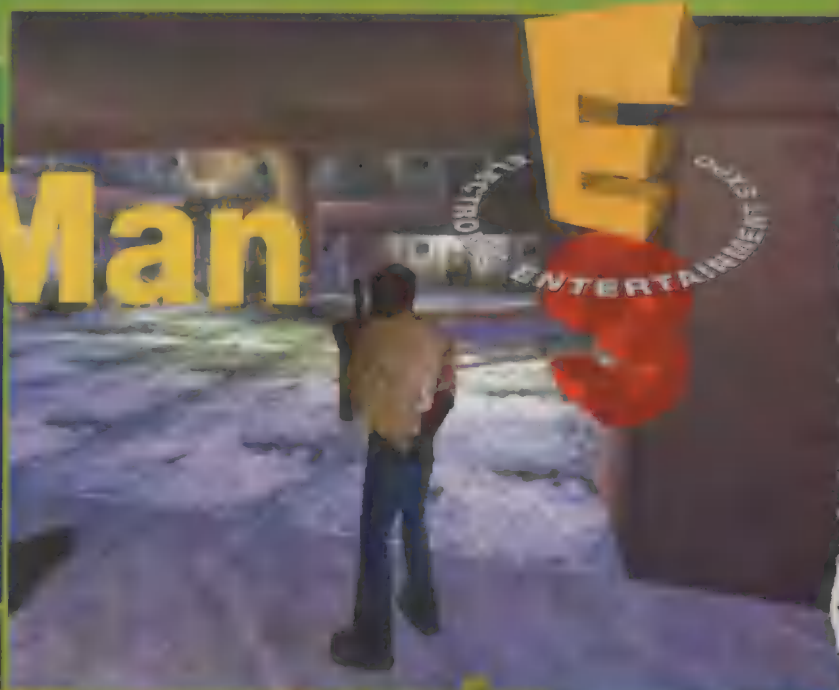
**Acclaim, fort du succès de Turok, continue sur sa lancée et propose Shadow Man, un nouveau Doom-like très prometteur. Ici, plus de dinosaures à apprivoiser, mais des sorciers vaudou à soigner.**

**S**hadow Man est le nouveau nom de Mike LeRoi, un tueur de la Nouvelle-Orléans. Capturé par un sorcier vaudou, le voici désormais qui erre dans un univers mystique, sombre et peu accueillant. Les armes conventionnelles ont laissé place aux pouvoirs vaudou et à la magie noire. Avec un tel arsenal, notre héros va pouvoir affronter en toute quiétude des légions de psychopathes. Shadow Man est entièrement en 3D temps réel. Grâce à son nouveau moteur d'animation Vista (Virtually Integrated Scene Terrain) créé par Acclaim Angleterre, le jeu est graphiquement très réussi et propose des animations souples et rapides. Votre personnage est vu de dos, on parle de vue à la troisième personne (tel Tomb Raider), et peut effectuer de



Une vue comme il y en a beaucoup dans Resident Evil : la caméra placée au sol donne une vision déformée du couloir.

nombreuses actions : courir, sauter, grimper, s'accrocher et bien évidemment utiliser des armes. Le nombre de niveaux et d'ennemis n'a pas encore été officiellement annoncé, le jeu étant bien évidemment toujours en développement.



Les lumières ont un rôle important et donnent un côté angoissant à certains lieux.

**NINTENDO**

● Début 99

● 1 joueur



Au départ du jeu, le personnage n'est armé que d'un simple pistolet.

Comme dans la plupart des jeux sur Nintendo 64, sang gicle quand vous abattez un adversaire.



**STRATA'GAMES MARSEILLE 12°**

51 Barnabé Village - CC CHAMPION  
13012 MARSEILLE  
Tél 04 91 85 22 22

**STRATA'GAMES MARSEILLE 3°**

13 rue Belle Maï - 13003 MARSEILLE  
Tél 04 91 08 78 24

**STRATA'GAMES MARSEILLE 4°**

Cinq Avenues - 22 av. Marechal Foch  
13004 MARSEILLE  
Tél 04 91 34 45 00

**STRATA'GAMES MARSEILLE 7°**

18 rue Guy Combaud Roquebrune  
13007 MARSEILLE ENDOUME  
Tél 04 91 31 04 82

**STRATA'GAMES MARSEILLE 9°**

15 rue Emile Zola - 13009 MARSEILLE  
Tél 04 91 40 32 43

**STRATA'GAMES MARSEILLE 13°**

31 Gd Rue - La Croix Rouge  
13013 MARSEILLE  
Tél 04 91 05 22 87

**STRATA'GAMES MARSEILLE 6°**

LA PLAINE - 1 rue St Michel  
13006 MARSEILLE  
Tél 04 91 42 82 32

**STRATA'GAMES AUBAGNE**

3 av des Goums - 13400 AUBAGNE  
Tél 04 42 84 94 81

**STRATA'GAMES GARDANNE**

C.C. CHAMPION - Les chemin d'Aix  
13120 GARDANNE  
Tél 04 47 65 81 85

**STRATA'GAMES PORT DE BOUC**

C.C. CARREFOUR - 13110 PORT DE BOUC  
Tél 04 42 06 30 92

**STRATA'GAMES****MARTIGUES JONQUIERES**

1, 3 Place des Martvrs - 13500 MARTIGUES  
Tél 04 43 47 55

**NEWS****STRATA'GAMES PERTUIS**

Angles Durance Muret - 84120 PERTUIS  
04 90 74 04

**STRATA'GAMES SALON**

72 rue Ill Bourg Neuf  
13300 SALON DE PROVENCE  
Tél 04 90 56 17 17

**STRATA'GAMES****HYERES CC CHAMPION**

Galerie Centre Europe  
1 rue Georges Simeon  
83400 HYERES  
Tél 04 94 35 83 48

**STRATA'GAMES AIX**

46 rue du Puy Neuf - 13100 AIX  
Tél 04 42 23 39 63

**STRATA'GAMES NICE**

34 rue Gioffredo - 06000 NICE  
Tél 04 93 33 44 41

**STRATA'GAMES LA CIOTAT**

60 rue des Poilus - 13600 LA CIOTAT  
Tél 04 42 98 02 88

**OUVERTURES****STRATA'GAMES MARIGNANE**

24, avenue Jean-Mermoz  
Tél 04 47 09 07 47

**STRATA'GAMES CAVAILLON****STRATA'GAMES BRIGNOLES**

**N°1 du jeu vidéo dans le sud.**  
**vous en donne +**



**+ de choix**

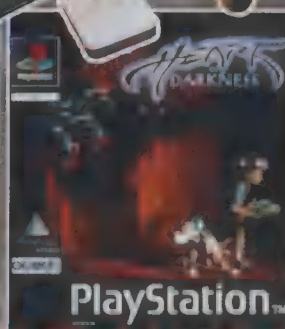
**100 titres neufs en permanence**

**+ de nouveautés**

**+ de reprises**

**+ d'occas**

**+ de service**



**COLIN MCRAE RALLY**  
**HEART OF DARKNESS**  
**TOP DU MOIS**



**CENTRALE D'ACHAT**  
**STRATA'GAMES**

Revendeurs contactez nous :  
**tél. 04 91 92 75 78**  
**fax 04 91 92 73 05**

**UN NOUVEAU CONCEPT**

**Vous avez un projet**  
**d'ouverture de magasin**  
**appelez-nous :**  
**04 91 92 75 78**



# Spyro the Dragon

Produit par Marc Cerny, l'homme derrière *Crash Bandicoot 2*, et développé par l'équipe responsable de *Disruptor*, *Insomniac Games*, *Spyro* (prononcé "Spayero") est un petit dragon qui ne paie pas de mine, mais qui risque de bouleverser bien des choses. Chronique d'un titre qui devrait enflammer nombre de Playstation.

Oubliez, Croc, Crash 2, Gex ou Jersey Devil, Spyro va venir donner un sacré coup de balai au genre. Réalisé en un an et demi par une petite équipe de neuf personnes (quatre programmeurs, quatre graphistes et un chef de projet), *Spyro* dévoile le moteur 3D le plus impressionnant du moment et fait

montrer d'une jouabilité incroyablement précise. En plus de planer, notre jeune dragon va pouvoir faire des roulades latérales, sauter, courir, cracher des flammes ou charger l'adversaire, selon la situation. L'ennemi est recouvert d'une carapace qui résiste au feu et aux charges ? No problemo. Courez et faites-en le tour, la carapace n'a aucune protection dorsale...

Si le principe est basique au possible, il n'en est pas de même du bestiaire. Le graphiste responsable du design de *Spyro* et de celui des ennemis, Alain Maindron, nous précise : "Il existe trois ennemis différents par niveau, et le jeu compte 36 niveaux en tout." Leur

intelligence a été travaillée pour qu'ils réagissent de manières différentes à vos appâtions. Il ne sera pas rare de les voir parler entre eux ou s'enfuir à votre vue. Bref, le jeu promet d'être très vivant. Rajoutez à cela des modèles 3D gigantesques, un humour décapant, un personnage adorable, des zones bonus très entraînantes et vous obtenez un soft prometteur, mignon comme tout, qui devrait faire couler beaucoup d'encre.



Le plus puissant veut cracher des flammes, mais le charge est également très utile.



Le bestiaire comprend des rats, comme cet ours qui pourrait tout droit sortir d'Archef et Jekel.



La petite fille, qui suit notre jeune dragon, indique la voie qui lui reste. Plus la lumière faiblit, plus il est mal.



Les flammes pourraient toucher deux ennemis à la fois.

PLAYSTATION

● Octobre 98

● 1 joueur





Les niveaux partent tous d'une zone centrale et peuvent être parcourus dans des ordres différents.

## DONJONS ET DRAGONS

Au premier abord, Spyro a tout d'un jeu pour enfant, avec son univers très pastel, son personnage mignonnet ou son scénario qui verra le dragon libérer ses compagnons transformés en statue de cristal par un méchant magicien. Mais que l'on ne s'y trompe pas, les développeurs promettent une difficulté progressive qui devrait tenir les meilleurs scotchés leur paddle un bon paquet de temps.



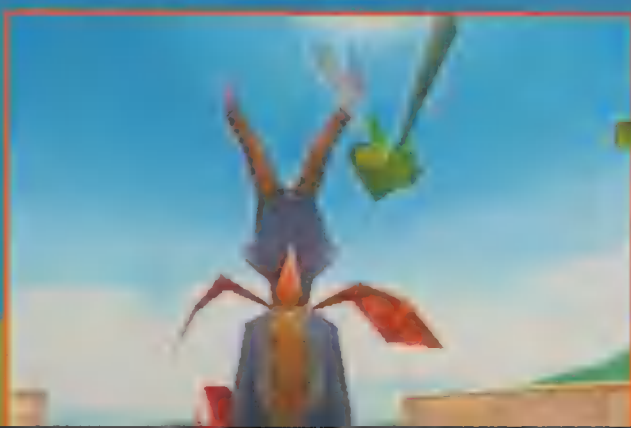
Vous devrez libérer les gigantesques dragons transformés en statue (comme celui au second plan).



Les zones bonus contiennent généralement des phases de vol libre dans lesquelles Spyro devra récupérer des cristaux.



Les ennemis sont d'une taille impressionnante.



À la différence de Mario 64, il sera impossible de diriger soi-même la caméra. Elle se positionnera automatiquement en fonction de l'action.





**N64/PS**

● Octobre/PS  
1999/N64

● 1 joueur

## ODT

Réalisé par les labos français de Psygnosis, ODT vient gonfler les rangs des jeux d'aventure-action de la Playstation et de la Nintendo 64 (qui en a bien besoin).

Le magicien en pleine action.

Les monstres peuvent atteindre des tailles titanesques.

**L**e jeu est très proche de Tomb Raider dans le sens où il lui emprunte sa vue, mais s'en éloigne considérablement dès que l'on rentre dans les mécanismes du jeu. Quatre personnages sont ici

sélectionnables, mais vous ne ferez route qu'avec un seul de ces combattants. Chacun possède ses caractéristiques de résistance, de magie, de maniement des armes, ainsi que ses mouvements spéciaux. À la fin de chaque monde, vous pourrez allouer des points

d'expérience où bon vous semblera, histoire d'équilibrer un peu votre perso. Le jeu devrait compter plus de 60 niveaux repartis autour de huit secteurs.

Comme en vrai, le militaire est le personnage le plus bourrin. Il va être difficile de lui apprendre les arcanes magiques.

Cette charmante demoiselle bénéficie d'une arme plutôt pratique. Pourquoi tu boudes, Lara ?

# Buck Bumble

Ubi Soft persiste et signe un nouveau jeu pour la Nintendo 64. Pas de plates-formes cette fois-ci, mais de l'action-shoot'em up dans lequel vous incarnez un... bourdon.

**Etonnant !**

**C**omme pour 99% des cas sur Nintendo 64, Buck Bumble est tout en 3D temps réel. Vous incarnez un bourdon, Buck Bumble, qui évolue dans différents environnements. Vingt missions (plus pas mal de niveaux cachés) vous attendent, pour lesquelles il faudra associer intelligence et réflexes. Les niveaux regorgent d'insectes à détruire à l'aide d'une des quinze armes à votre disposition. En

haut de l'écran, un radar vous indique la position des insectes dans la zone à inspecter. Aucune chance qu'ils vous échappent ! Trois vues sont proposées afin de profiter au mieux de l'action.



**NINTENDO 64**

● Septembre 98

● 1 joueur

Les effets spéciaux, comme toujours sur Nintendo 64, valent le détour.



Votre mission : détruire tous les ennemis du niveau.

Votre armement, pour un bourdon, est démentiel !





# Tonic Trouble

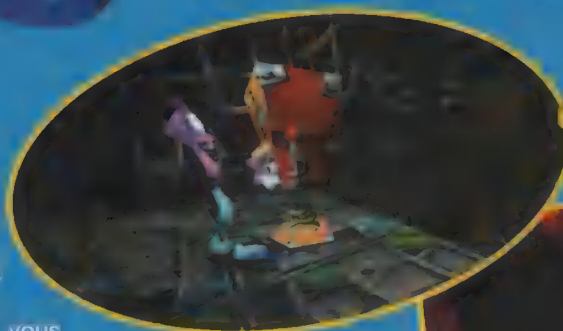
Après Rayman, Tonic Trouble est le nouveau jeu de plates-formes de Ubi Soft. Plusieurs années de travail ont été nécessaires pour peaufiner ce jeu qui s'annonce d'ores et déjà comme une sacrée référence en la matière.

**T**onic Trouble, on vous en parle depuis quelques mois déjà dans Consoles+. Nous avons enfin pu mettre la main dessus et y jouer. Dans ce jeu de plates-formes en 3D temps réel, vous dirigez Ed, un sympathique extraterrestre. Au cours d'une mission intergalactique, Ed a

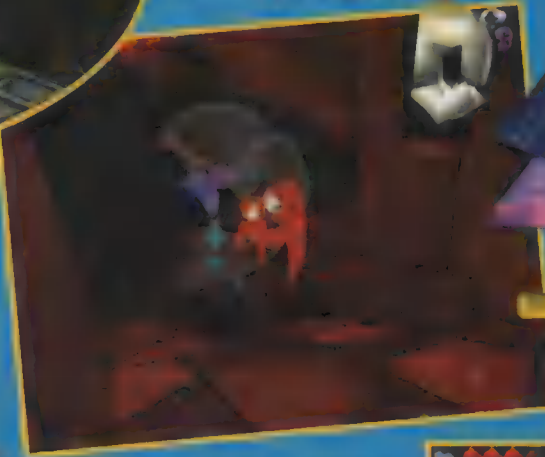
**NINTENDO 64**

**Septembre 98**

**1 joueur**



Pour progresser, il faut engager le dialogue avec certains personnages.



Ed est capable d'éliminer ses adversaires à l'aide d'une arme récupérée dans le niveau.

malencontreusement mis en danger la Terre. Sa mission, vous l'aurez compris, consiste à sauver notre belle planète bleue des griffes du Mal à travers les nombreux niveaux qui constituent le jeu. Ed découvrira une foule d'ennemis, d'une taille parfois impressionnante. Il peut même à certains moments voler ! Des scènes intermédiaires montre Ed en train de dévaler de longues pentes verglacées, comme dans les niveaux bonus de Mario 64. Enfin, Ed est capable de se

déplacer sous l'eau. À cette occasion, les graphismes bénéficient d'un soin tout particulier pour rendre l'impression d'être vraiment immergé. Comme Rayman, notre héros ne possède ni bras ni jambes. Ce qui facilite les animations et offre un confort visuel étonnant ! La Nintendo 64 serait-elle en réalité la console des jeux de plates-formes ?



Ed peut grimper sur un bout de bois et bondir à travers le niveau.

Sous l'eau, les effets spéciaux sont plus nombreux et le jeu gagne en qualité graphique.



Tonic Trouble comporte de nombreuses scènes d'intérieur.

Le côté plates-formes est respecté et l'on trouve de nombreux passages délicats.

Tel un papillon, Ed s'envolera dans les airs.





# Twelve Tales :

**NINTENDO 64/GB**

 Fin 98/US-Japon  
Début 99/France

1-4 joueurs

*Annoncé jusqu'alors sous le nom de Conker Quest, Twelve Tales : Conker 64 est considéré, avec Banjo-Kazooie, comme la relève de Super Mario 64. Il s'agit d'un jeu de plates-formes en 3D temps réel qui propose à deux joueurs de jouer en simultané au cours de la même aventure. Une première.*

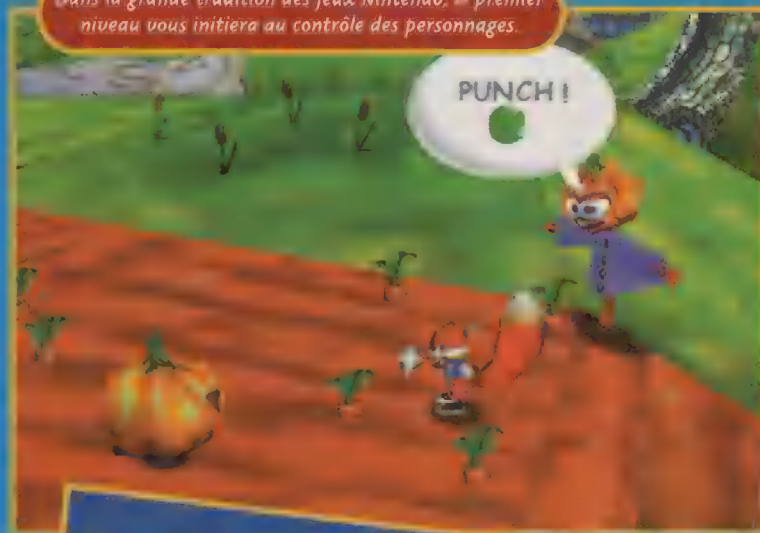
**A**vec GoldenEye, Banjo-Kazooie, et bientôt Perfect Dark, Rare Software est en train de s'imposer comme le développeur incontournable de la Nintendo 64. L'ES lui a permis d'enfoncer le clou avec cette nouvelle aventure plate-formesque, au nom changeant au fil des hasards des petits gars du marketing... Attendez-vous d'ailleurs à un nouveau changement de titre d'ici sa sortie en France. L'originalité de TTC 64 tient dans la possibilité qu'auront

les joueurs de choisir leur personnage de départ. Le premier des deux protagonistes est une charmante écureuil rayée, Miss Berri. Elle combattra l'idée d'un monstre, en lui indiquant sur quelle cible se concentrer, pendant qu'elle vaquera à la recherche de bonus et de graines pour le nourrir. Les parties de Berri seront donc plutôt stratégiques. Les joueurs en manque d'action choisiront l'écureuil Conker, véritable

héros du jeu. Conker est accompagné d'une chouette qui, un second joueur pourra contrôler pour tirer ou bombarder les ennemis. Lorsque le jeu est pratiqué en solitaire, Conker pourra réaliser des mouvements assez classiques (charge, saut-pilon...) pour se faire

respecter. Évidemment, en plus de la partie action, le joueur se torturera les menottes pour éviter des pièges rotors ou encore trouver les 101 reliques du jeu. À noter qu'un mode Battle à 4 joueurs sur écran split est également au programme.

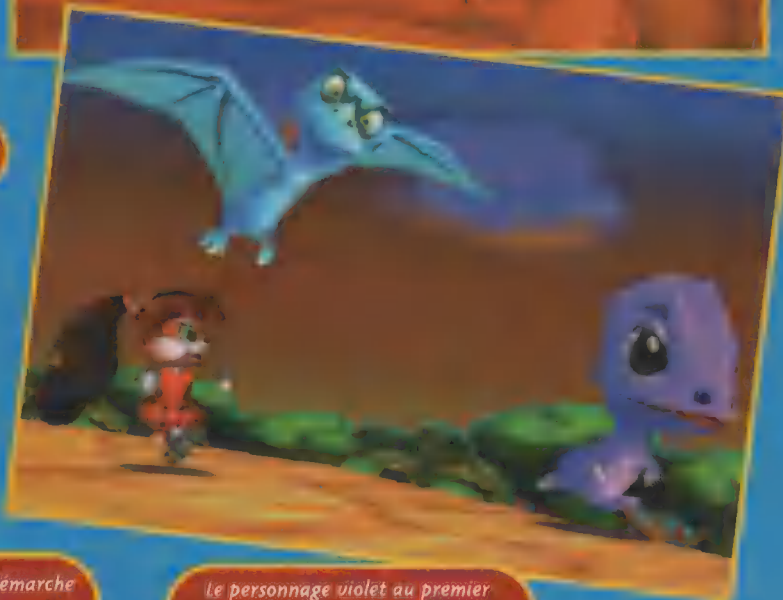
Dans la grande tradition des jeux Nintendo, le premier niveau vous initiera au contrôle des personnages.



Conker va devoir être rapide pour se débarrasser de tout ce monde.



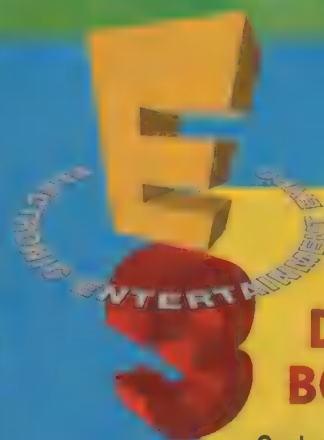
Le pas est assuré, la démarche dodelinante. Pas de doute, Conker part à l'aventure.



Le personnage violet au premier plan est le monstre que Berri dirigera pour terrasser ses ennemis.



# Conker 64



## DOUZE HISTOIRES DANS UN BOUQUIN

Conker et Berri vont partir à la recherche d'une centaine d'objets dans une douzaine d'univers différents. Le jeu commence avec la couverture d'un livre qui s'ouvre pour accéder aux options et aux sauvegardes. Ce principe du jeu qui tient dans un bouquin est très cher à Miyamoto, qui adore raconter des histoires par ce biais, comme il nous l'a montré récemment avec Yoshi's Story.



L'univers est très enfantin, mais certains pièges sont vraiment tordus.

Cet ours polaire donne de précieux renseignements sur les alentours.



Assisterons-nous à une idylle entre Berri et Conker ? Tout pousse à le croire.



Selon le monde traversé, Conker changera de costume. Le voici lancé dans une course poursuite à travers la Grèce antique.



Remarquez les expressions de Conker. Elles changeront en fonction des discussions, des situations et des rencontres.



Les boss promettent d'être énormes.



# L'Exode d'Abe

Abe est de retour, et il n'est pas content. En détruisant Rupture Farms et en sauvant ses amis mudokons, il a également détruit l'ingrédient principal de la bière des glukkons : les réserves d'os ! Le voici maintenant obligé d'empêcher les glukkons de faire une razzia sur les cimetières. Il va y avoir du boulot...

**L**es innovations principales de cette nouvelle mouture tiennent en trois points : de nouveaux dialogues, de nouveaux ennemis (à hypnotiser ou à détruire) et une interaction bien plus poussée avec ses amis. En terme de dialogues, Abe pourra maintenant demander à tout un groupe de venir ("all of Ya") ; il pourra s'excuser ("sorry") ; ou demander à ses compagnons de travailler ("work"). En plus de ces nouveaux vocables, Abe pourra se mettre en colère et frapper un de ces congénères (d'où les excuses possibles), se rendre invisible ou utiliser la force du Shrykull. Parmi les nouveaux ennemis, on trouvera des sloggies (des bébés sloggs carnassiers et affamés), des sligs

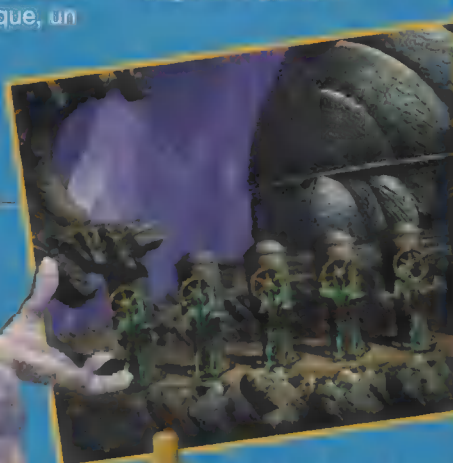
plants (qui vous balancent des bombes), des slugs (des limaces), des fleeches ou des greeters (on vous laisse la surprise...). Fin du fin, Abe sera capable de contrôler la totalité de ses ennemis. L'interaction avec les autres mudokons a également fait l'objet d'un travail spécifique. Outre le fait que les mudokons ont des tons de voix différents, leur comportement variera en fonction de leur état d'esprit. L'un sera très content, l'autre complètement maniaque, un dernier pourra être suicidaire ou force



Les séquences cinématiques sont plus longues et hilarantes.

de s'être trop fait taper dessus, par exemple). Bref c'est toujours aussi original et poilant.

A la manière du premier épisode, le jeu compte de nombreux casse-tête. À noter qu'Abe pourra se servir d'engins mécaniques.



Abe peut maintenant donner l'ordre de travailler à ses compagnons. Pratique pour ce genre de mécanisme...

Les mudokons répondent beaucoup plus rapidement aux ordres.

Le jeu compte neuf niveaux différents (les mines de Necrum, le dépôt Fee, l'usine à os ou encore l'infâme brasserie de Soul Storm...). eux-mêmes divisés en sous-sections différentes.



**PLAYSTATION**

● Mi-octobre 98

● 1 joueur



# teenage line



**"TEENAGE LINE"**  
est le numéro de téléphone N°1  
et s'éclater!

Une fois en ligne, tu pourras t'éclater  
avec tous les mecs et les mecs  
qui seront  
connectés **en même  
temps que toi**  
sur le service.

**08 36 68 47 48**

## LE NUMERO QUI FAIT PEUR

DES CENTAINES  
DE CADEAUX  
A GAGNER :



**08 36 68 22 98**

## MARS ATTACKS

**08 36 68 91 00**



## LUCKY LUKE

**08 36 68 00 05**

© 1,2,3 MULTIMEDIA - 2,23 F/MIN

MATT GROENING



LE JEU  
OÙ TU  
GAGNES!

## THE SIMPSONS

**08 36 68 00 23**

THE SIMPSONS © 1987 - 20th Century Fox Film Corp

# X

SCULLY & MULDER  
AU BOUT DU FIL...

DES MILLIERS DE TRADING-CARDS & COLLECTOR'S CARDS

**08 36 69 25 24**

# Trop cool!

Que vas-tu gagner  
en - de 30 sec ?

- 1 - UN SCOOTER ?
- 2 - UNE N64 ?
- 3 - T-SHIRT SIMPSONS ?



**RIEN ?**

pour le savoir, appelle vite !!!

**08 36 66 00 00**

(c) AB 3.71 F/APPEL



# Banjo Kazooie

Présenté l'an passé dans une version déjà jouable, Banjo Kazooie est enfin terminé. A la fois jeu de plates-formes et d'action, il combine également quelques parties d'aventure. Rare confirme ici son savoir-faire en matière de jeux vidéo.

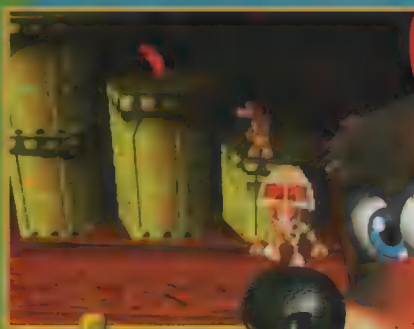
**NINTENDO 64**

● 29 juin/USA

● 1 joueur



Le piano cacherait-il un mini jeu basé sur la musique ? Quoi qu'il en soit, encore faut-il pouvoir atteindre le clavier !

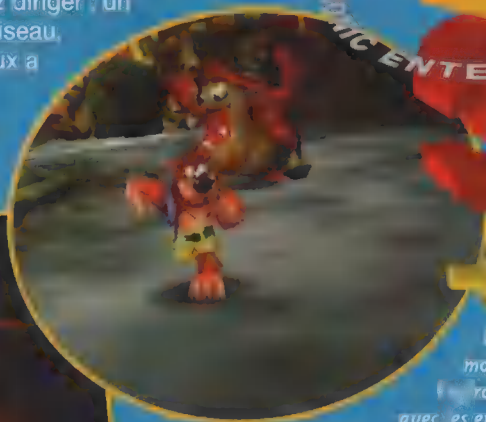


De meuble en meuble, votre quête se poursuit comme dans Clockwork Knight.

**L** scénario, comme dans la plupart de ce genre de jeu, tient en une phrase : voler le secours de votre fiancée qui a été enlevée par une maudite sorcière. L'originalité de Banjo Kazooie repose sur un astucieux système de relais entre

Les parties plates-formes sont parfois d'une grande difficulté et tout repose sur votre capacité à diriger Banjo convenablement.

les deux personnages que vous pouvez diriger : un ours et un oiseau. Chacun d'eux a son propre comportement et requiert un



La fuite est souvent le meilleur moyen d'éviter l'ennemi.



Le jeu est entrecoupé de séquences cinématiques en 3D temps réel.

manièrement différent. L'ours est idéal pour les parties plates-formes et l'oiseau devient un atout sérieux lorsqu'il s'agit de franchir de larges crevasses ou lorsqu'il faut effectuer de longs vols planés. L'aspect aventure et

quête a été grandement développée en plus de la dimension plates-formes. On peut voir à cette occasion Banjo rétrécir et se promener à l'intérieur d'une maison, à la manière de Clockwork Knight (Sega) et aussi de Mister Nutz (Super Nintendo), mais désormais entièrement en 3D. Nous ne sommes pas sur Nintendo 64 pour rien !



Les tableaux constituent des pièges redoutables. Derrière le visage calme des personnages, se cachent deux monstres aux allures patibulaires (mais presque).







# MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

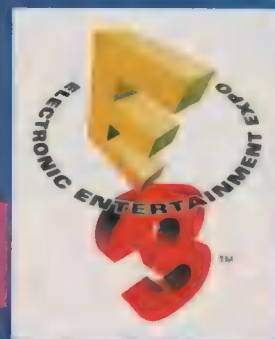
Découvrez en **exclusivité**  
chez **Micromania**

*les premières images du plus grand Salon International  
du jeu video au monde et des meilleurs jeux à venir !*



LE REPORTAGE EST DIFFUSÉ CHAQUE JOUR  
DANS TOUS LES MICROMANIA

En partenariat avec Fun Radio - Le Salon de l'E3 s'est tenu à Atlanta du 28 au 30 mai 98







# MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

## LES NOUVEAUTÉS PLAYSTATION

OFFRE EXCEPTIONNELLE

### LA PLAYSTATION + LA DUAL SHOCK

Joypad analogique vibrant : les sensations que vous ressentirez vous transporteront dans une nouvelle dimension !

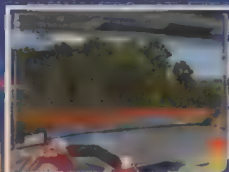
990F



Un nouveau jeu de baston aux enchaînements rapides, aux graphismes époustouflants et aux personnages énormes ! Un jeu innovant : contre



attaques en séries de combats limités. À ne pas manquer !



La nouvelle référence en simulations de rally par les créateurs de Toka Touring Car : 8 pays, 11 étapes, 12 voitures de rally, gestion des dommages, réglages techniques, variations, étapes nocturnes, surfaces multiples, vues différentes, intégralité des courses...

Touring Car : 8 pays, 11 étapes, 12 voitures de rally, gestion des dommages, réglages techniques, variations, étapes nocturnes, surfaces multiples, vues différentes, intégralité des courses...

Un exploit technique pour un jeu de rallye : graphismes étonnants et réalisation parfaite alliés à un savant mélange



d'énigmes pour un jeu de plateformes. Des dizaines d'heures de jeu en perspective.

Découvrez le Catalogue Officiel PlayStation dans tous les Micromania !!

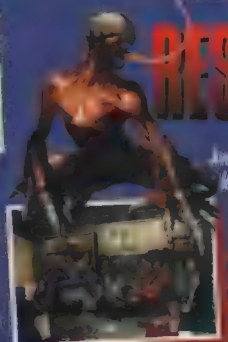


Tous les quatre ans, le monde entier retient son souffle pendant 90 mn : la finale de la Coupe du Monde. EA SPORTS est le seul à vous permettre de descendre sur le terrain avec le jeu officiel : Coupe du Monde 98. Ce jeu recrée une ambiance extraordinaire autour de l'événement sportif le plus prestigieux du monde.

Le jeu officiel de la Coupe du monde de football

Modèle des 10 stades, séquences vidéos présentées par Footix, 11 Coupe du Monde, historique des équipes...

## RESIDENT EVIL 2



Une des zombies par légion, des ruisseaux et de ce nouveau jeu va encore loin dans le mystère aussi, avec des énigmes bien pensées et une aventure complexe. Plus loin aussi dans le game-play, la durée



Voyage au cœur de l'horreur

Revenez retrouver les survivants d'une ville zombifiée par un virus dévastateur. Les décors et le bestiaire sont de toute beauté. Les nombreuses séquences cinématiques en font un véritable film à suspense. À déconseiller aux âmes sensibles.



La simulation de course du siècle

## GRAN TURISMO

Grâce au nouveau développement, l'incroyable se réalise : en exclusivité sur PlayStation, un jeu à couper le souffle !



Possédant une durée de vie fabuleuse, Gran Turismo sans contexte un moment ! Realisme, souci du détail autant graphique que cinétique, vitesse, échauffeurs avec la



console ou un jeu vidéo jouable, fluide et, bien sûr, une esthétique.



Découvrez en **exclusivité** chez **Micromania**

les premières images du plus grand Salon International du jeu vidéo au monde et des meilleurs jeux à venir !

En partenariat avec Fun Radio - Le Salon de l'E3 s'est tenu à Atlanta du 28 au 30 mai 98



# 8 NOUVEAUX MICROMANIA

**MICROMANIA FORUM DES HALLES 2**  
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20 **NEW**

**MICROMANIA MAYOL**  
Centre Cial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04 **NEW**

**MICROMANIA ORLÉANS**  
C. C. Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50 **NEW**

**MICROMANIA ANNECY**  
C. C. Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09 **NEW**

**MICROMANIA VITROLLE**  
Centre Cial Carrefour Vitrolle - 13741 Vitrolle **NEW**

**MICROMANIA NANTES**  
C. C. Beaulieu - 45000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96 **NEW**

**MICROMANIA ECULLY** **NEW**  
Carrefour Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 18 42

**MICROMANIA AUBAGNE**  
C. C. Auchan Barnéaud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35 **NEW**

**Survivez aux Nipponiques**

**MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES**  
Galerie Champs - avenue des Champs-Élysées  
Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile  
Tél. 01 11 56 04 13

**MICROMANIA CRÉTEIL**  
Centre Cial-Crétail Soleil - Niveau Haut - Entrée Métro  
Mo Crétail-Préfecture - Bus 117/181/104/308  
94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

**MICROMANIA BVD DES ITALIENS**  
Passage des Princes 5, bvd Italiens - 75002 Paris  
Richefeu Drouot & RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

**MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER**  
Centre Commercial Saint-Sever  
76000 St-Sever - Tél. 02 31 18 77 88

**MICROMANIA MONTPARNASSE**  
11, rue de Rennes - 75006 Paris - Mo Montparnasse  
ou Saint-Placide - Tél. 01 45 49 11 07

**MICROMANIA TOULOUSE**  
Carrefour Portet-sur-Garonne  
31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**  
5, rue des Pirouettes - Niveau 2 - Mo & RER Halles  
Entrée Porte Lescaut - 75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

**MICROMANIA AVIGNON**  
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 11 66

**MICROMANIA ITALIE 2**  
Centre Cial Italie 2 - Niveau 2 - À côté de Grand Optical  
75013 Paris - Tél. 01 11 89 70 43

**MICROMANIA MONTPELLIER**  
Centre Commercial I Polygone - Niveau Haut  
34000 Montpellier - Tél. 04 37 20 14 57

**MICROMANIA LA DÉFENSE**  
C. Cial 4-Temps - Niveau 1 - Rotonde des Miroirs  
& RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

**MICROMANIA GRAND-VAR**  
Centre Commercial Grand-Var Sud  
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

**MICROMANIA PARINOR**  
Centre Commercial Parinor - Niveau 1  
93006 Aubry-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 11

**MICROMANIA CAP 3000**  
Centre Commercial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée  
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 11

**MICROMANIA LES ULIS 2**  
Centre Commercial Ulys 2 - Tél. 01 69 29 04 99

**MICROMANIA NICE-ÉTOILE**  
Centre Commercial Nice-Étoile Niveau -1 - 06000 Nice  
Tél. 04 93 62 01 14

**MICROMANIA ÉVRY 1**  
Centre Commercial Evry 1 - Tél. 01 60 77 74 02

**MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU**  
Centre Commercial La-Part-Dieu - Niveau 1  
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

**MICROMANIA ROSNY 2**  
Centre Commercial Rosny 2 - Tél. 01 48 54 73 07

**MICROMANIA LYON ST-PIERRE**  
Auchan - 69800 Lyon Saint-Pierre  
Tél. 04 72 37 47 47

**MICROMANIA LES ARCADES**  
Centre Commercial Les Arcades - Niveau Bas  
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

**MICROMANIA EURAILLIE**  
Centre Commercial Euraille - Rez-de-chaussée  
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

**MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE**  
Centre Commercial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière  
Tél. 01 64 87 90 33

**MICROMANIA LILLE V2**  
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq  
59650 - Tél. 03 20 05 55 58

**MICROMANIA VÉLIZY 1**  
Centre Commercial Velizy 1 - 78140 Velizy  
Tél. 01 34 65 32 91

**MICROMANIA NOYELLES-GODAULT**  
Centre Commercial Auchan - 62950 Noyelles-Godault  
Tél. 03 21 20 52 77

**MICROMANIA BELLE-ÉPINE**  
C. C. Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais  
Villejuif Terminus - Bus 185/285 - RER 4 Choisy  
Bus TVM Belle Épine - Tél. 01 46 87 30 71

**MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL**  
Centre Commercial Cora-Cormontreuil  
51350 Cormontreuil - Tél. 03 86 52 76

**MICROMANIA IVRY CIEL**  
Centre Cial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine  
Tél. 01 45 15 12 06

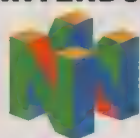
**MICROMANIA STRASBOURG**  
Centre Commercial Place des Halles  
Niveau Haut 11 - BHV  
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 88 88 88

**MICROMANIA SAINT-QUENTIN**  
Centre Cial St-Quentin-en-Yvelines - Face Carrefour  
78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 23 23

**MICROMANIA CERGY**  
Centre Commercial 3 Fontaines - Niveau Bas  
Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 88 88 88

**GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX**

NINTENDO 64



LA NINTENDO 64  
+ 1 manette

Les nouveautés NINTENDO 64

F-1 WORLD GRAND PRIX™

La simulation de course que nous attendions !  
Un graphisme et une animation dignes de la  
Nintendo 64 : courez sur les 17 circuits des  
«Grands Prix» officiels ! Vous aurez également le choix entre les 27 pilotes et les 27  
voitures du championnat. Ne manquez pas ce jeu incontournable  
sur Nintendo 64.

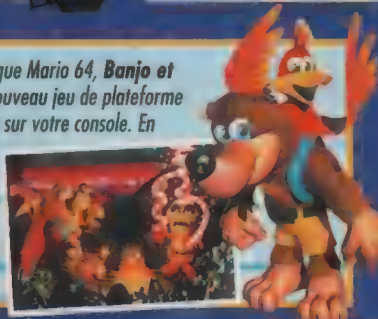


NEW



NEW

Plus fort que Mario 64, Banjo et  
Kazooie, le nouveau jeu de plateforme  
action arrive enfin sur votre console. En  
incarnant Banjo  
l'ours et Kazooie  
l'oiseau, découvrez



un environnement 3D temps réel de toute  
beauté avec des effets de lumière, une texture et  
une maniabilité hors du commun.

NEW



NEW

EA SPORTS est le seul à  
vous permettre de descendre  
sur le terrain avec le jeu officiel : Coupe  
du Monde 98. Ce jeu recrée une  
ambiance extraordinaire autour de  
l'événement sportif le plus  
prestigieux : modélisation des 10 stades, séquences vidéos  
présentées par Footix, Quiz Coupe du Monde, historique  
des équipes...



Le jeu officiel  
de la Coupe  
du monde de football

NOUVEAU SERVICE

Micromania reprend  
vos anciens jeux  
PlayStation & Nintendo 64

3615 MICROMANIA  
Tout le catalogue des jeux  
(1,29 F. la minute)

PROMOTIONS  
EXCEPTIONNELLES D'ÉTÉ  
AU FORUM DES HALLES

Vente  
de jeux recyclés  
repris dans  
les Micromania

MICROMANIA FORUM DES HALLES  
5, rue des Pirouettes - Niveau -2 - 75001 Paris  
Tél. 01 45 08 15 78

GRATUITE  
avec le 1er achat !

nombreux privilèges avec la Mégacarte  
5% de remise sur des prix canons !



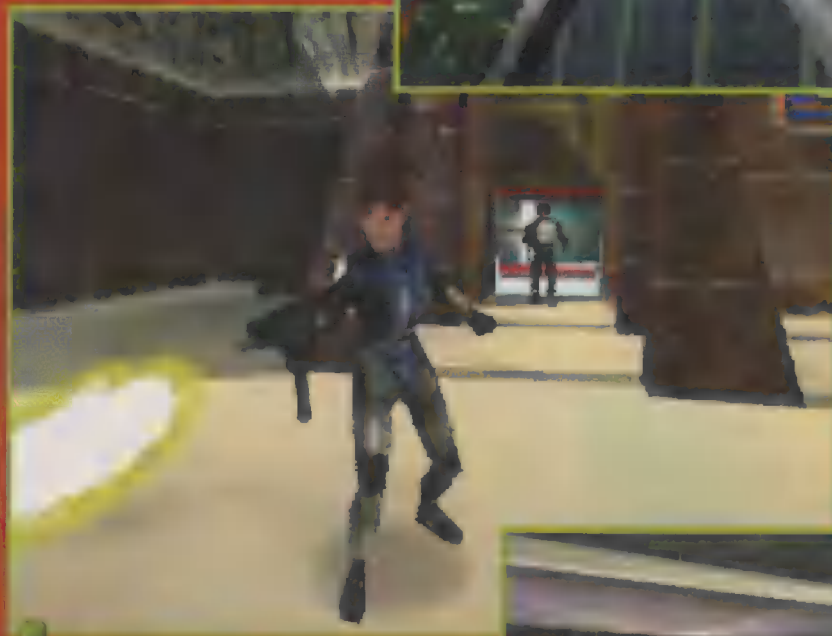


# Perfect Dark

Après le gigantesque succès de *GoldenEye*, Rare signe ici un nouveau jeu à la *Doom* dans lequel vous incarnez une ravissante jeune femme.

N'ayant pas pu disposer de la licence du dernier James Bond, "Demain ne meurt jamais", Rare a développé un jeu identique à *GoldenEye* en recourant à un moteur d'animation graphique amélioré, ainsi qu'à un scénario créé de toutes pièces. Difficile de vous parler de l'histoire, le jeu était en effet présenté sous forme de vidéo et peu d'informations ont filtré. Il était même impossible de prendre des photos ! Tout ce que nous savons, c'est que vous incarnez une espionne, Joanna Dark, chargée d'infiltrer une base secrète. En son sein reposerait le corps d'un alien récupéré par l'armée après qu'un ovni se fut abîmé en mer. Bien que l'action se déroule en 2023, le scénario fait diablement penser au célèbre incident de Roswell au Nouveau-Mexique, en 1947. Graphiquement impressionnant, *Perfect Dark* contient des animations remarquables et d'une grande fluidité.

Les armes utilisées n'ont rien à voir avec ce qui existe actuellement... N'oubliez pas que nous sommes aux États-Unis dans le futur et que tout y est possible !



Joanna Dark est une parfaite guerrière. Les armes ne lui font pas peur, les hommes non plus.

Les séquences cinématiques feront partie du jeu. Elles se déroulent en temps réel.

Votre mission consiste à infiltrer une base secrète qui recèle un corps d'extraterrestre.



La base secrète prend parfois des airs de vaisseau extraterrestre.



L'armement dont vous disposez est futuriste et vos adversaires en feront les frais.

**NINTENDO 64**

● Début 99

● 1 joueur





Un gros travail graphique a été effectué  
par l'équipe de développement.

# Turok 2

ENTERTAINMENT  
3

La suite de Turok, l'un des plus beaux  
Doom-like de la Nintendo 64, arrive enfin  
sur nos écrans. Au programme : de nouveaux  
ennemis encore plus agressifs et un mode  
à 4 joueurs en simultané des plus musclés !

**C** Le nouvel épisode de  
Turok apporte son lot  
de nouveautés et  
corrige les erreurs du premier.  
Huit niveaux, peuplés de  
quelque 45 ennemis différents,  
constituent l'univers de ce  
deuxième volet. L'innovation  
la plus importante est le coup  
sur le mode Multijoueur.

**NINTENDO 64**

**Septembre 98**

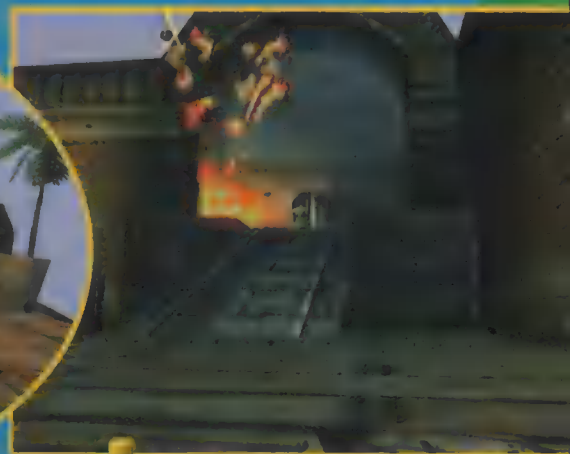
**1-4 joueurs**

Désormais, on peut y jouer  
à quatre sur un même écran !  
A cette occasion, des modes  
spéciaux sont disponibles :  
Deathmatches, jeu d'équipe  
et une nouveauté appelée "Frag  
Tag". Chacun des joueurs  
pourra incarner l'un des  
7 personnages, dont un raptor  
caché. Les graphismes  
ont subi

quelques  
améliorations  
et proposent  
désormais  
des décors  
plus fins  
et plus  
colorés !  
Les niveaux  
sont  
toujours  
aussi variés  
et l'on promène  
son personnage  
aussi bien en  
extérieur qu'en intérieur.  
A cette occasion, les jeux de  
lumière donnent une dimension  
tout autre au titre. Les boss  
sont bien évidemment de la  
partie, et des rumeurs laissent  
entendre qu'il existerait un  
boss portant au doux  
nom de Pur-Linn Bombardier,  
un gigantesque magicien  
chevauchant une machine  
cracheuse de boulets d'acier.  
Terrifiant !



Les dinosaures attaquent  
désormais en groupe. Mieux vaut  
disposer d'un bon armement.



Encore une explosion !  
On ne s'en lasse pas.

On devrait également  
trouver une fontaine  
vomissant des os  
et du sang à gros  
bouillon ! On en bave  
d'avance...



Les explosions,  
spectaculaires, détruisent  
certains éléments  
du décor.

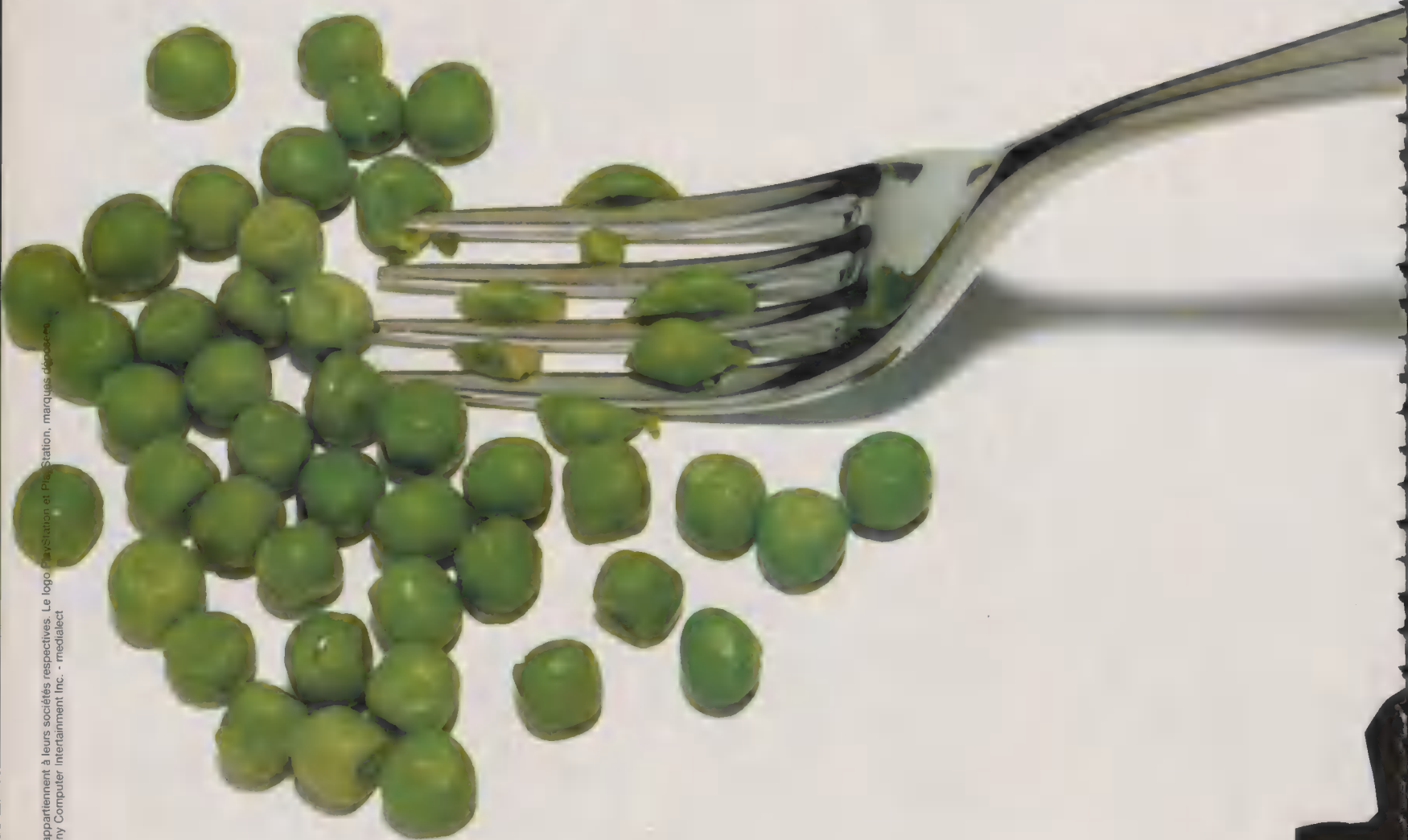
Certains niveaux de Turok 2 sont  
très futuristes. On se croirait ici  
dans un vaisseau du film  
"Alien".



Les passages en intérieur offrent  
des graphismes très fouillés.



**Entraînez-vous  
dès maintenant  
à écraser  
les méchants petits  
hommes verts !**



Tous les copyrights et les logos appartiennent à leurs sociétés respectives. Le logo PlayStation et PlayStation 2 sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. - medialect

[www.xanaweb.com](http://www.xanaweb.com)

3615 GT INTERACTIVE\*  
Ligne GT : 06 36 08 14 11\*  
Infos Astuces Cadences \*2,29 € TTC



GT INTERACTIVE SOFTWARE  
FRANCE







# L'Invasion

Vient de l'Espace

prochainement .../...

L'invasion a commencé. Ils sont là, au dessus de Washington à narguer notre terre et bafouer notre liberté. Seul votre sang-froid pourra nous extirper de cette horreur... À bord de votre vaisseau, vous devrez livrer une bataille aérienne en 3D sans merci pour renvoyer cette vermine extra-terrestre aux confins de la Galaxie. Embrassez femme et enfants, laissez de côté votre pitié... toute la planète compte sur vous !





# Darkstalkers 3

Capcom n'est pas du genre à changer une formule qui fonctionne : après la série des Street Fighter, la famille des Darkstalkers s'agrandit en accueillant le troisième épisode sur Playstation.

**D**éintitulé Nightwarriors dans certains pays et Darkstalkers dans d'autres, voici un énième jeu de baston en 2D sur Playstation. Dix-huit combattants sont au menu. Parmi eux, quatre petits nouveaux : Jedah, le messie de l'Enfer ; Q-Bee, la reine des abeilles ; Lilith, la petite sœur de Morrigan ; et BB Hood, une version bodybuidée du Petit Chaperon Rouge ! Le jeu est découpé en trois modes bien différents : l'Entraînement, pour choisir son combattant fétiche ; le Versus, pour affronter un pote ; et le Story Visual qui permet de visiter un musée virtuel contenant des dizaines d'images magnifiques. En ce qui concerne le jeu à proprement parler, les Combos sont toujours de la partie et peuvent s'enchaîner sans problème grâce à une maniabilité parfaite. Enfin, sachez qu'il existe désormais un nouveau Combo, appelé Dark Force (rien à voir avec le jeu du même nom), qui propulse le combat dans une nouvelle dimension et ouvre la porte à des coups spéciaux inédits ! Les animations sont toujours aussi nickel et confirment le savoir-faire de Capcom en matière de

baston 2D.



La dominante rouge dans le décor donne un côté chaud au combat.



Notez le nombre de couleurs. De gros efforts ont été fournis pour offrir le meilleur confort visuel.



Ça chauffe pour Sasquatch !

**PLAYSTATION**

● Automne 98

● 2 joueurs





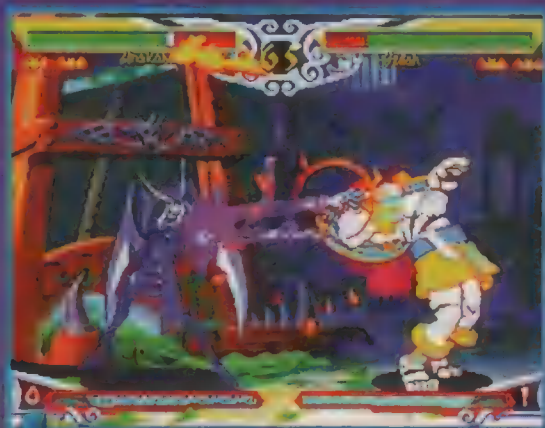
A la fin des duels, Darkstalkers 3 offre, comme toujours, de sympathiques animations.



Un coup de pied comme on aimerait en prendre moins souvent dans la tronche !

## COUPS SPÉCIAUX

Ce nouvel épisode de Darkstalkers permet d'exécuter des coups spéciaux et des Combos toujours plus impressionnants. Un Combo spécial, Dark Force, propulsera les combattants dans un incroyable monde parallèle dans lequel les nouveaux coups sont accessibles !



Jedah est l'un des petits nouveaux. Il vient en ligne droite de l'Enfer, et ses coups sont... diaboliques.



Dans mes bras, mon ami ! Dans Darkstalkers 3, comme à Consoles+, l'amitié est indéfectible.



Bien que très puissante, Q-Bee est mal en point dans les bras de Demitri.



BB Hood possède certainement le coup spécial le plus impressionnant : il fait appel à des soldats virtuels qui crachent leurs bombes sur le pauvre Felicia !



# Crash Bandicoot 3

EA  
ELECTRONIC ENTERTAINMENT

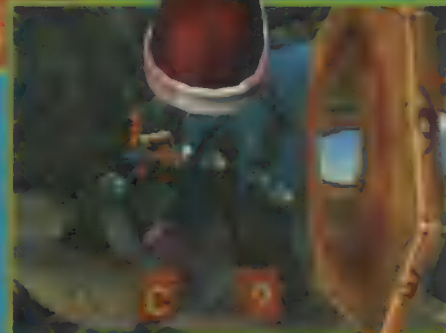
Voici donc les troisièmes aventures du marsupial le plus déjanté de la constellation Playstation. Naughty Dog a entièrement revu sa copie et propose une aventure haute en couleur qui devrait marquer la fin des délires du professeur Neo Cortex.

Après avoir loupé par deux fois la prise de contrôle de la planète, Dr Neo Cortex réalise qu'il n'a plus qu'une chance d'arriver à ses fins : le voyage dans le temps. C'est donc vers l'Egypte ancienne, la Grèce antique, l'Angleterre médiévale ou l'époque préhistorique que Crash va devoir voyager pour stopper les délires du professeur. Mais le continuum espace-temps réserve bien des surprises. Premièrement, le monde dans lequel va évoluer notre héros bénéficie d'un tout nouveau moteur. Les décors sont encore plus riches et la vitesse de défilement a une nouvelle fois été accrue. Crash bénéficie désormais de deux fois plus

d'animations, de nouveaux gadgets (un bazooka lanceur de pommes, ou des chaussures de vitesse). Au chapitre des nouveaux mouvements, on note des glissades surpuissantes, un nouveau double saut, des tours sur lui-même, qui créent un tourbillon mortel, et surtout la possibilité de nager vers la mythique cité d'Atlantis. Comme de bien entendu, Crash pourra chevaucher de nouveaux acolytes en chemin (le tigre, le dino...), toujours poursuivi par des monstruosités sans nom.



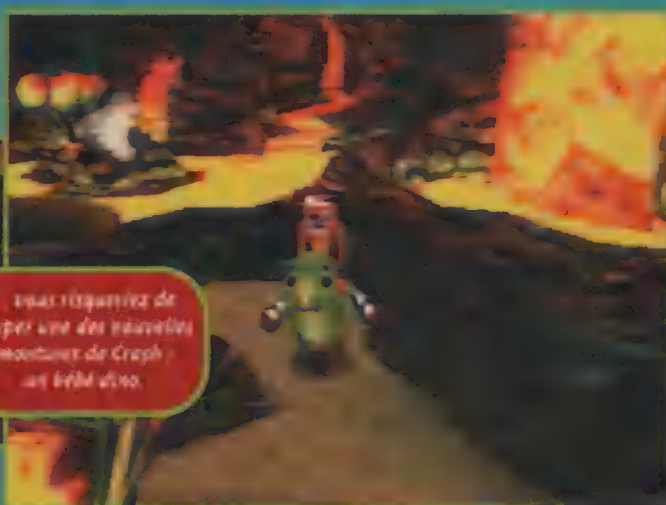
Voici la nouvelle arme fatale de Crash : le Bazooka à guidée laser.



Non content de pouvoir nager, Crash se dégoûte un propulseur qui lui donnera la rapidité nécessaire pour éviter les bestioles aquatiques.



Wep, Wep ! Rien ne sert de courir : ne passez pas à côté de cet œuf...

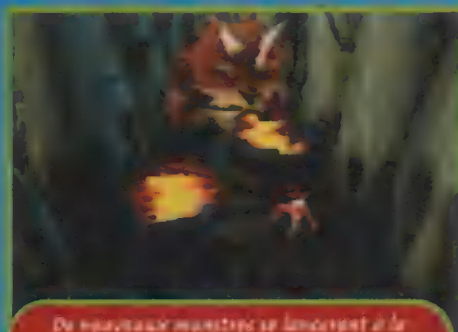


Vous risquerez de louper une des nombreuses montures de Crash : un bébé dino.

**PLAYSTATION**

● Novembre

● 1 joueur



De nouveaux monstres se lancent à la poursuite de Crash, détruisez ce microscop.



La flèche de Crash devrait également être de la partie.



# Wild 9

*Si l'équipe de développement n'a plus rien à voir avec celle du départ, le nouveau jeu de plates-formes de Shiny s'annonce toujours aussi prometteur. L'approche y est très spécifique, la réalisation ébouriffante et on va enfin pouvoir torturer tout ce qui traîne. Miam...*

**C**'est désormais une équipe de quinze personnes (trois programmeurs, trois designers et dix graphistes) qui s'occupe de cet ambitieux projet. David Perry, président de Shiny Ent. et génial concepteur d'Aladdin, Earthworm Jim ou Cool Spot, a bien l'intention de faire de ce jeu une nouvelle référence en terme de plates-formes, et il s'en donne le temps (le jeu

vous devrez amener un personnage spécifique à la fin de chacun des huit niveaux. Pour l'instant rien d'exceptionnel, ce n'est que vous pourrez tuer votre ennemi de la manière qu'il vous plaira. Saisissez-le avec votre rayon et amenez-le vers ce hachoir, par exemple. Vous préférez le faire cramer ? Il doit bien y avoir une lampe qui traîne... Et si vous le noyez ? C'est tellement plus drôle de noyer les gens... Il y a une flaque tout loin. Evidemment la torture est un "plus", car le jeu est résolument axé plates-formes. À noter que des séquences intermédiaires (genre course en hovercraft ou baston en pleine chute) sont apparues et que le jeu compte à présent quatorze niveaux.

Les explosions sont d'une beauté stupéfiante.

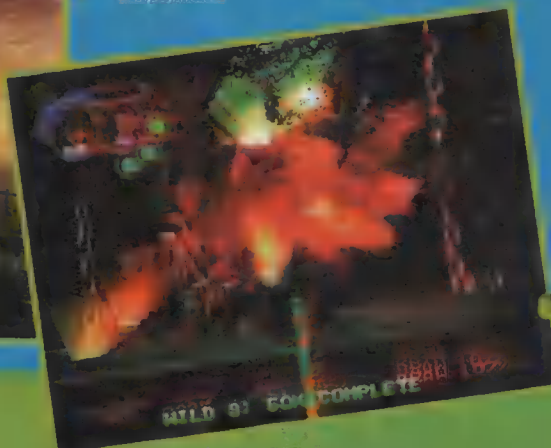
Le personnage à gauche est celui que vous devrez mener à la sortie. Ce qui ne devrait pas se passer sans problèmes...

Voici un générateur de monstres. "Quand y en a plus, y en a encore", comme on veut l'adage.

Comme toujours avec Shiny, les niveaux sont variés à l'extrême et la qualité de réalisation est stupéfiante.

En voilà un qui ne devrait plus faire très long feu...

Le souci du détail est tel qu'une déflagration fera bouger les lampes suspendues aux alentours. Superbe.





# Scars

*Scars est un jeu d'arcade développé par Ubi Soft. L'action se déroule dans le futur, en l'an 3000 plus précisément, et comme maintenant les ordinateurs dominent le monde, une seule échappatoire : les courses !*

**D**ans cette simulation entièrement en 3D, huit pistes différentes vous attendent, sans compter les niveaux cachés. Scars propose un mode 1 joueurs sur le même écran sur Nintendo 64 comme sur Playstation (grâce au Multitap). Un exploit comme on aimerait en voir plus souvent. Vous aurez le choix entre neuf bagnoles. Entre la Lion LK ou la Tiger Shark, en passant par la Rhino Roadster, nul doute que vous trouverez voiture à votre pied. Bien évidemment, ces bolides sont équipés d'armes sophistiquées afin d'éliminer ou de ralentir les concurrents. De nombreux gadgets à récupérer sur la piste viendront gonfler les performances

de vos véhicules. Le jeu est compatible avec le Kit Vibration de la Nintendo 64 et le Dual Shock de la Playstation. Les chocs n'auront donc pas lieu uniquement sur votre écran !



Nintendo 64.  
Les routes ne sont plus plates.  
Regardez cette côte !

**N64/PS**

Septembre/PS  
Octobre/N64

1-4 joueurs

La version Playstation dispose de couleurs plus pétantes que la Nintendo 64. Admirez l'effet de transparence de la piste.



Playstation.  
La nuit sera l'occasion de découvrir des effets lumineux toujours plus beaux.



Nintendo 64. Une traînée lumineuse suit continuellement votre bolide. Elle varie en fonction du véhicule choisi.



Playstation. N'hésitez pas à canarder vos adversaires pour gagner des places. Soyez sans pitié !





**NOUVEAU !**  
**Télé Star Jeux Hors-série**  
**Spécial vacances**  
**18F seulement**

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX DÈS LE 26 JUIN



# Rival Schools, United by Fate

PLAYSTATION

● juillet/Japon  
Septembre/USA

● 1-2 joueurs

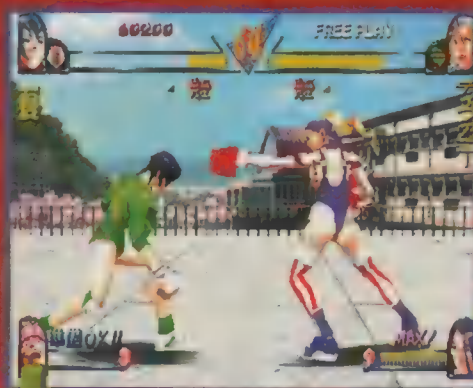
*Le nouveau jeu d'arcade de Capcom vient d'être converti sur Playstation. Après l'échec de Street Fighter Ex Plus Alpha au Japon, il était temps que Capcom devienne plus agressif. C'est chose faite, car Rival Schools s'annonce exceptionnel !*

**R**ival Schools est aux universités japonaises ce que Street Fighter a été aux championnats d'arts martiaux : vous y jouerez des combattants issus des six plus grandes universités (fictives) de l'Archipel. Le jeu propose d'incarner quatorze combattants différents (sans compter ceux cachés) !, à la manière d'un Street, il s'avère principalement axé sur les Combos. En plus de Combos aériens hyper spectaculaires, le jeu compte ce que l'on appelle des "Burning Vigor Attacks", une sorte de Super Finish dévastateur, ainsi que des Combos d'équipe. En début de combat, on vous demande d'ailleurs de choisir deux personnages, non un seul,

pour pouvoir justement réaliser ces enchaînements de folie. Autre nouveauté : les personnages pourront s'embrasser pour récupérer de l'énergie, mais si un personnage féminin peut en embrasser une autre, il n'en va pas de même avec les hommes : ils peuvent combattre l'un contre l'autre, mais pas se faire de bisous...

La morale marche d'un côté et pas de l'autre ? Zarb...

La jouabilité n'étant pas complètement terminée, nous ne pouvons pas trop nous avancer sur sa qualité, mais graphiquement le jeu est superbe. Un titre à zyeuter de près, d'autant qu'il devrait être disponible très bientôt en version japonaise.



Mignonne, sexy, sportive...  
Que demande donc le peuple ?



Voici le genre d'attaque que l'on peut réaliser à deux. Un sandwich, ça s'appelle.



Les attaques au sol ne pardonnent pas.



La taille des modèles 3D est vraiment impressionnante et encore, vous ne voyez pas les plus gros persos du jeu.



Voici le type de Combo le plus dévastateur du jeu : le "Burning Vigor Attack".



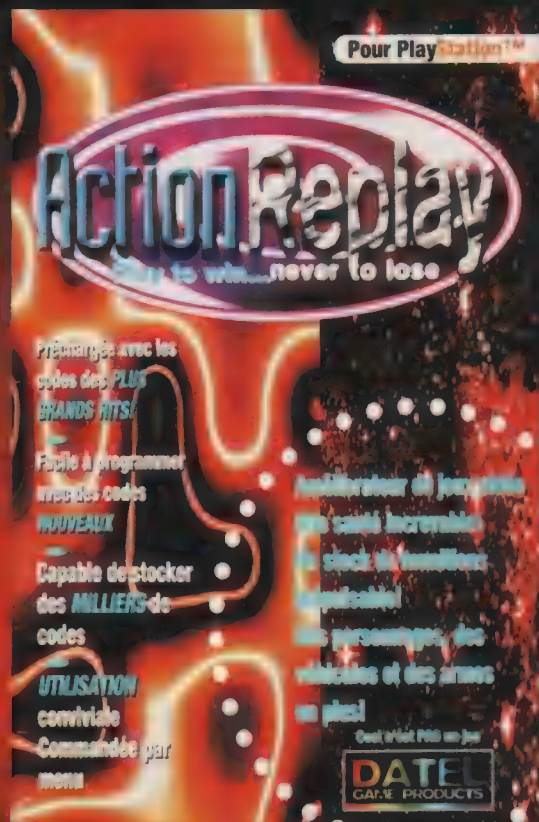




**UN BON JOUEUR  
NE DOIT PAS TRICHER !!!...**



**FAUX !!! TOUS LES MOYENS SONT  
BONS POUR GAGNER !**



**ACTION REPLAY  
disponible pour:  
PLAYSTATION\*  
NINTENDO 64\*  
SATURN\***



**AMELIORATEUR  
DE JEUX VIDEO**

**ACTION REPLAY DATEL / BIGBEN**

- \*Préchargé avec les codes des plus grands HITS.
- \*Facile à programmer avec de nouveaux codes.
- \*Capable de stocker des milliers de codes.
- \*Utilisation conviviale commandée par menu.
- \*Utilisez les codes DATEL disponibles sur le WEB

**ATTENTION!!!!**

**DISPONIBLE SUR LE WEB  
DES MILLIERS DE CODES  
AU <http://www.datel.co.uk>**

**UNE SANTE INCROYABLE!  
DES MUNITIONS INEPUISABLES!  
UTILISE LES CODES DISSIMULES**

PLAYSTATION est une marque déposée par SONY  
NINTENDO 64 est une marque déposée par NINTENDO  
SATURN est une marque déposée par SEGA



# Moto Racer 2

**M**oto Racer 2, on ne peut rien vous cacher, est la suite de Moto Racer 1 (parfois, on se demande où les éditeurs vont chercher toutes ces idées farfelues !!). Cette simulation de course

motos tout en 3D offre pas mal de nouveautés dont la plus importante est son éditeur de circuits ! Voici un jeu dont la durée de vie n'aura d'autre limite que votre imagination. Trente nouveaux circuits sont disponibles, comme par exemple le désert du Sahara ou encore la forêt amazonienne. Un peu d'exotisme dans un jeu de sport mécanique n'a jamais fait de mal aux bikers. Les conditions

Voici le genre de moto que nous n'avons pas l'habitude de croiser dans une forêt vierge !

météorologiques sont bien évidemment de la partie. Ainsi, la pluie viendra troubler la tenue de route de votre bolide. Electronic Arts annonce des effets de lumière en temps réel, comme l'ombre portée au sol, ce qui promet un grand réalisme.

## PLAYSTATION

● Automne 98

● 1-2 joueurs

La frime, c'est bien... mais quand les spectateurs sont les scorpions du désert du Sahara, cela ne sert à rien !

Différentes vues sont proposées. Certaines, comme celle-ci, sont plus saisissantes que d'autres.

La course à travers la forêt amazonienne est très impressionnante.

# Extrem G 2

**A**ccclaim frappe lui aussi très fort en lançant Extrem G 2. Il vous le donne en mille, la suite de Extrem G. Le jeu dispose de seize nouveaux pilotes, hommes et femmes, qui s'affronteront sur trente-six circuits inédits. Extrem G 2 exploite la technologie P.I.P. (Picture in Picture, l'image dans l'image en français) qui permet d'avoir une vue arrière,

tel un rétroviseur, ou encore la vue du missile, dans une petite fenêtre sur l'écran. Accclaim déclare qu'avec son nouveau moteur d'animation 3D, le jeu est désormais deux fois plus rapide que le précédent ! Quand on se souvient du premier épisode, il y a de quoi s'affoler. Quatre joueurs peuvent s'affronter sur un même écran, ce qui promet des parties acharnées. Enfin, le jeu est optimisé pour supporter la nouvelle carte mémoire de 4MB, afin de profiter de graphisme en haute-résolution, soit 640x480 ! En voilà une nouvelle qu'elle est bonne.

Comme vous pouvez le voir, les courses sont vertigineuses !

12 circuits sont proposés. Ils contiennent chacun 3 embranchements, ce qui porte en fait le nombre de tracés à 36.

Les effets lumineux sont, comme d'habitude, magnifiques.

NINTENDO 64

● Novembre 98

● 1-4 joueurs



# CONCOURS

# VIGILANTE 8

100 gagnants

Pour gagner la PlayStation, sois le meilleur et obtiens le plus gros score de tout le jeu !

## A GAGNER

1 PlayStation

40 jeux Vigilante 8 sur PlayStation

60 tee-shirts Vigilante 8

60 autocollants Vigilante 8  
pour PlayStation

**NOUVEAU**  
2 fois plus  
de chances de gagner  
Participe sur  
le 3615 TCPLUS\*  
et au  
08 36 68 11 41\*

**EXTRAIT DU REGLEMENT** : Le concours «Vigilante 8» est un jeu gratuit et sans obligation d'achat qui se déroule du 26 juin 1998 au 28 août 1998 minuit. Il est doté de : 1 PlayStation, 40 jeux «Vigilante 8» sur PlayStation, 60 tee-shirts «Vigilante 8», 60 autocollants «Vigilante 8» pour PlayStation. Pour participer, il suffit de répondre à une série de questions par minitel sur le 3615 TCPLUS\* ou par téléphone au 08 36 68 11 41\*. Les 100 gagnants seront déterminés selon les meilleurs scores obtenus (50 gagnants pour le 3615 TCPLUS\* et 50 gagnants pour le 08 36 68 11 41\*). La PlayStation sera attribuée au meilleur score tous services confondus. En cas d'ex æquo un tirage au sort sera effectué sous contrôle d'huissier. Le règlement est déposé en l'étude de Maître Simonin et Conty, 54 rue Taibout, 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Vigilante 8, 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex.

" et "Playstation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Activision est une marque déposée et Vigilante 8 est une marque d'Activision, Inc. ©1998 Activision Inc.

CONSOLES+

ACTIVISION.

Ubi Soft







## Tomorrow Never Dies

**R**are n'ayant pu disposer de la licence du dernier film de James Bond pour la Nintendo 64, c'est Black Ops Ent. qui s'est chargé d'adapter "Demain ne meurt jamais" sur Playstation. Tout comme Lara Croft, l'agent 007 est vu de dos. Les principales scènes du film se retrouvent dans le jeu, comme la fameuse séquence où James Bond s'essaie au ski. Mais ce n'est pas tout, on pourra aussi déplacer son personnage sous l'eau et dans les airs, une première ! Sortie prévue à la fin de l'année.

**PLAYSTATION**



## Starcraft

**B**izzard signe avec Starcraft son tout premier jeu sur Nintendo 64. Ce titre est la suite de Warcraft 2, qui était lui-même la suite de Warcraft. Son principe se rapproche de ceux de Command & Conquer ou Red Alert. À la différence des ces derniers, l'aventure se déroule dans le futur. On peut incarner trois personnages : Terrans, Zerg ou Protoss. Les combats et la stratégie auront la part belle ! Sortie prévue l'année prochaine.

**NINTENDO 64**



## Rogue Squadron

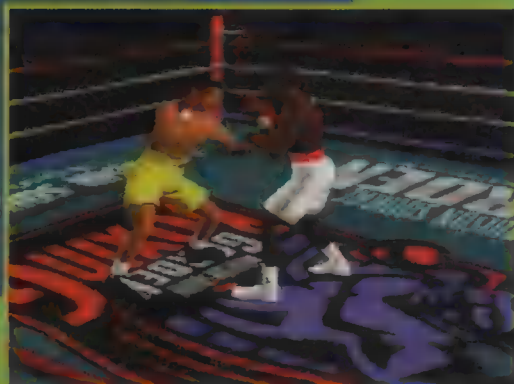
**R**ogue Squadron est la suite de Shadows of the Empire. Développé par LucasArts, le titre n'en est qu'à ses premiers balbutiements. Difficile donc de juger la qualité d'un tel produit. Le seul niveau jouable nous plaçait à l'intérieur d'un X-Wing, et l'on pouvait se déplacer où on voulait. Le tir laser n'était pas optimisé : les ennemis absents du niveau... Il sera possible de piloter différents vaisseaux tels que les Y-Wings, W-Wings, A-Wings et autres Snowspeeder ! Sortie prévue en 1999, sans autre précision.

**NINTENDO 64**

## Knockout Kings

**K**nockout Kings est un superbe jeu de boxe, qui regroupe les plus fameux champions que le monde ait connus : Mohammed Ali, Evander Holyfield, Sugar Ray Leonard ou encore Oscar De La Hoya... et la liste est encore longue. Avec de telles pointures, difficile de passer à côté de ce titre ! Entièrement en 3D temps réel, Knockout Kings propose des animations hyper réalistes et des

graphismes très soignés. Le style de chaque boxeur a été respecté et votre appartement devrait, à l'automne prochain, ressembler à un ring !



**NINTENDO 64**

## Pac Man 3D

**L**e personnage le plus sympa de l'univers des jeux vidéo, mais également l'un des plus anciens, revient dans un jeu tout en 3D. Mélange de plates-formes et de réflexion, nul doute que ce jeu ravira les joueurs de la belle époque. Nintendo est comme un fou, et AHL ne dort plus. Sortie prévue en février 1999.

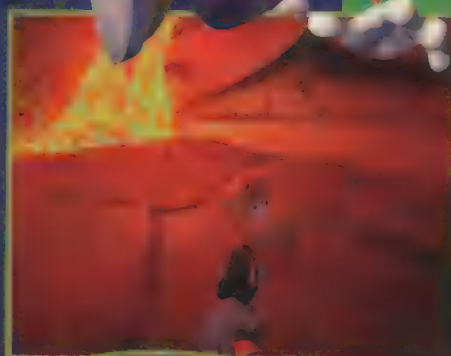


**PLAYSTATION**



## Rayman 2

**D**isponible pour l'instant uniquement sur PC, Rayman 2 sera adapté sur Nintendo 64. Il fait suite bien évidemment au premier épisode, mais il est désormais entièrement en 3D. Les premières impressions sont très bonnes. On croirait voir un dessin animé ! Les animations sont excellentes et la prise en main très bonne. Rayman 2 est bourré d'idées loufoques, comme le premier épisode, mais l'apparition de la 3D va changer bien des choses. Sortie prévue l'année prochaine.



**NINTENDO 64**

## All Star Tennis

**A**ll Star Tennis est la suite très attendue de l'excellent Tennis Arena, testé dans le Consoles+ 70. Le principe reste bien évidemment le même, mais les tennismen sont plus nombreux. De gros efforts ont été apportés aux graphismes ainsi qu'aux animations. Il y aura aussi des joueurs cachés. Lesquels ? Réponse à la rentrée prochaine.



**PLAYSTATION**

## Coolboarders 3

**L**e titre de snowboard le plus connu de la Playstation s'enrichit d'un nouvel épisode, déjà le troisième en trois ans ! Il est désormais possible d'y

jouer à huit, quatre joueurs par Playstation (via le Multitap), reliés entre eux grâce au câble de liaison. Trente-six courses, six épreuves différentes (descente, slalom, half-pipe, big-air, boarder-cross et slope-style), vingt skieurs... Voilà qui va calmer bien du monde ! Sortie prévue en novembre prochain.

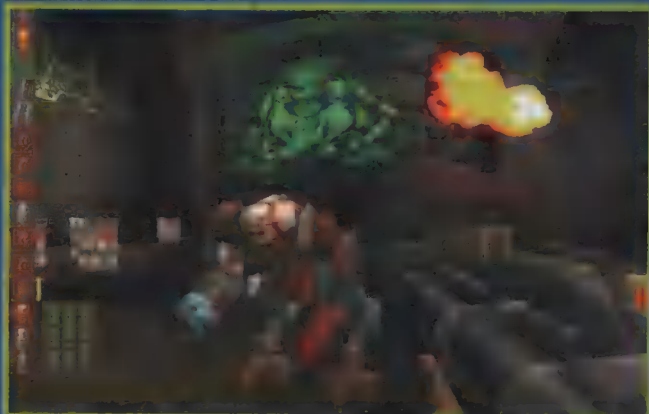


**PLAYSTATION**

## Quake II

**S**ortil il y a peu sur PC, Quake II est déjà adapté sur Nintendo 64. La version présentée à l'E3 était déjà bien avancée, et l'on pouvait se faire une idée de ce que sera le jeu terminé. Certes, nous sommes loin de la version 3Dfx des PC, mais la Nintendo 64 tire tout de

même son épingle du jeu. La vitesse de déplacement du personnage est excellente, et les effets spéciaux réussis. Reste aux équipes de développement à inclure le mode Multijoueur propre aux Doom-like et tout sera parfait ! Sortie prévue à la fin de l'année.



**NINTENDO 64**

## Capcom Generations

**PLAYSTATION**

**L**es éditeurs sont de plus en plus nombreux à proposer des compilations de vieux jeux d'arcade des années 80. Ainsi Capcom proposera-t-il à la rentrée prochaine trois compilations. La première regroupe la série des Ghost & Goblins

(Ghost & Goblins, Ghouls & Ghost ainsi que Super Ghouls & Ghost, sorti uniquement sur Snes). Le top des plates-formes. Sur la deuxième, on trouve des titres comme 1942, 1943 et 1943 Enhanced, du shoot'em up pur et dur. La dernière, enfin, regroupe Street Fighter 2, Street Fighter 2 Champion Edition et Street Fighter 3 Turbo Hyper Fighting ! Niico en pleurt et AHL se meurt.



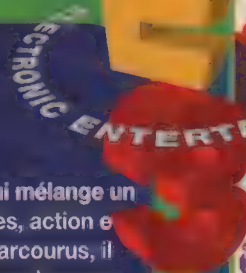




PLAYSTATION

## Popcorn

**P**opcorn est un jeu sympathique qui mélange un peu tous les genres : plates-formes, action et stratégie. Dans chacun des niveaux parcourus, il vous sera demandé de récupérer de nombreuses clés, mais également des cristaux d'énergie qui vous serviront lors de la bataille finale pour sauver la Terre. Entièrement en 3D, Popcorn dispose de nombreuses couleurs à l'écran et des effets spéciaux réussis. Le jeu est attendu au début de l'automne prochain.



## Pocket Fighter

**L**e regroupement des persos de Street Fighter de Darkstalkers en mode SD présente plus d'intérêt que ce que l'on pourrait croire de prime abord. Le joueur va en effet pouvoir choisir ses combattants parmi douze et en plus de participer à un mode Pocket Fighter (qui contient six sous-modes), il pourra



créer son propre combattant en répondant à un quizz psychologique assez marrant. Tous les coups spéciaux et autres Combos seront évidemment de la partie. Sortie : septembre.

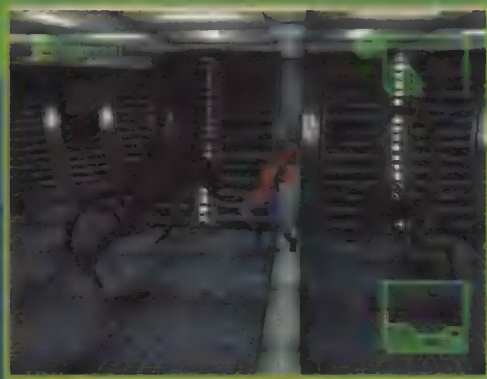
PLAYSTATION

## X-Men

**E**ncore un nouveau jeu de baston qui met en scène les X-Men, les fameux personnages de Marvel Comics. Cette fois-ci, c'est Activision qui s'y colle. À la différence des précédents épisodes sortis par Capcom sur Playstation, cet X-Men est entièrement en 3D mappée. Le jeu n'étant qu'au tout début de développement, il était impossible de se faire un avis : seuls deux personnages étaient jouables. Cependant, il semblerait qu'il ait du potentiel dans les chaussettes ! Sortie prévue au printemps 1999. Aïe aïe aïe !



PLAYSTATION



## Alien Resurrection

**D**éveloppé par Argonaut pour la Fox, Alien Resurrection est un shoot bien violent dans lequel vous pourrez incarner l'un des cinq personnages du film : Ripley, Call, Johnner, Di Stephano ou Christie. Le jeu compte treize niveaux et offre un arsenal plutôt conséquent. Un espèce de Doom aux caméras dynamiques qui ne sera pas pour déplaire aux plus bourrins d'entre vous. Sortie : fin d'année.

PLAYSTATION



NINTENDO 64

## Glover

**D**oté d'un principe pour le moins étonnant, Glover vous met aux commandes d'un gant qui doit mener une balle vers la sortie du niveau. Evidemment de nombreux obstacles

viendront se mettre sur son chemin et les solutions ne sont pas toujours évidentes. Un jeu de réflexion d'un genre nouveau qui devrait fanatiser les amateurs de concept décalé. Sortie : septembre.



## Iggy's Reckin Ball

**D**éveloppé par l'équipe d'Iguana, Iggy's Reckin Ball est un jeu très surprenant au premier abord. Vous incarnez une petite bille (huit sont accessibles en début de partie) disposant de ses propres caractéristiques et vous devez atteindre la fin de chacun des 100 niveaux du jeu. Les pièges seront nombreux tout comme les ennemis qui n'hésiteront pas à se placer en travers de votre route. Amusant, ce jeu de plates-formes sur Nintendo 64 est attendu dès le mois d'août aux États-Unis.

NINTENDO 64



# BIO BREAKS

## RECHERCHE MORT OU VIF

(OU EN MORCEAUX)

Hachoir à viande

Bottes de combat  
turbo propulsées

Lance-roquettes  
bionique

### LE COMBAT N'A PLUS DE LIMITE !

- ♦ Affrontez votre adversaire non plus seulement au sol mais aussi dans les airs
- ♦ Combattez dans des arènes à plusieurs niveaux
- ♦ Utilisez les éléments du décor : lave en fusion, broyeurs, scies circulaires...

NINTENDO 64



PlayStation

GT INTERACTIVE SOFTWARE  
FRANCE

3615 GT INTERACTIVE\*

Ligne GT : 08 36 68 14 11\*

Infos Astuces Cadoues

MIDWAY



## Rogue Trip

**O**n pourrait le considérer comme la suite de Twisted Metal World Tour puisqu'il a été réalisé par les mêmes équipes de chez Singtrack, mais le jeu se pose dans une ambiance plus... sombre. La racaille pousse dans toutes les contrées, la pauvreté est galopante et partir en vacances relève de la gageure. Douze mercenaires se proposent toutefois d'emmener les touristes sur les sites protégés. Vous ferez partie de ces mercenaires. Douze mondes à découvrir, douze véhicules à contrôler, des armes toujours plus hallucinantes. Pas de doute, Rogue Trip devrait nous mettre plein les dents. Sortie : décembre.

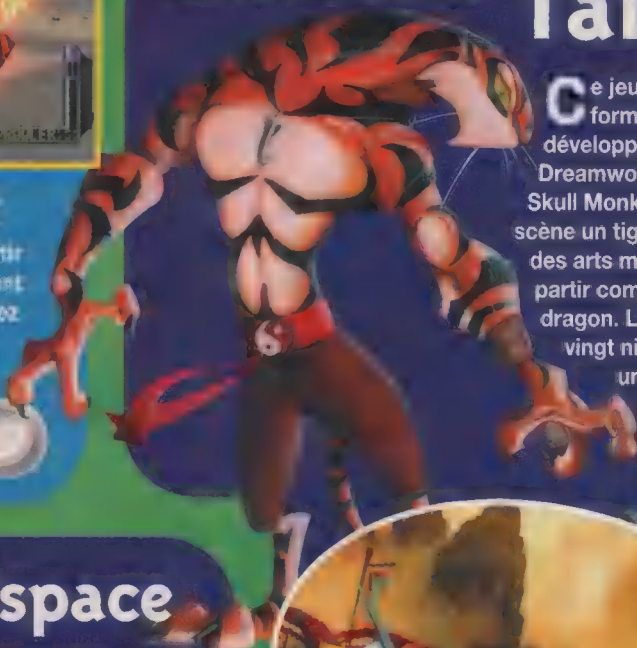


**PLAYSTATION**

**PLAYSTATION**

## Tai Fu

**C**e jeu de plateforme/action, développé par Dreamworks (Lost World, Skull Monkey), met en scène un tigre spécialiste des arts martiaux qui devra partir combattre le maître dragon. Le jeu compte vingt niveaux différents, une réalisation très correcte, et une palette de coups plus qu'appréciable. Sortie : fin 98.



## L'Invasion vient de l'Espace

**A** la croisée de Defender, Desert Strike et Cybermorph, l'Invasion vient de l'Espace est un shoot'em up

plutôt spécial où la finalité sera de repousser des hordes d'aliens gluants jusque sur leur planète. Plus de quarante missions sont proposées et à chaque fois, des buts particuliers vous seront assignés (sauver des innocents, détruire des bâtiments spécifiques...). Et les douze vaisseaux bénéficieront de six armes différentes selon les niveaux. Sortie : novembre.

**PLAYSTATION**



## Messiah

**PLAYSTATION**

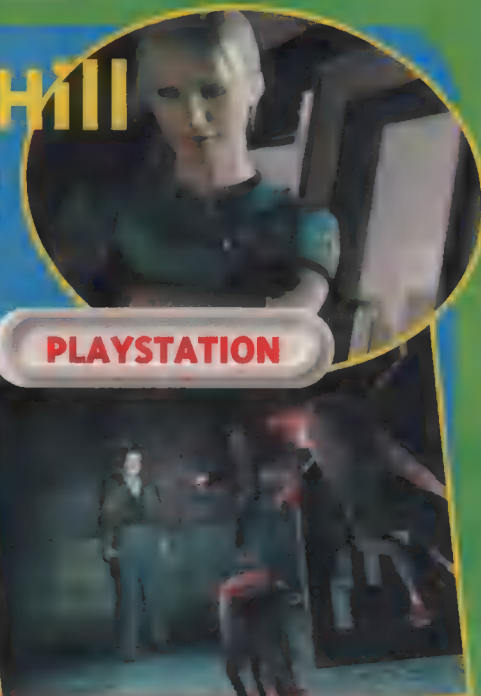
**S**hiny a toujours eu le don de nous asséner des jeux au concept très réfléchi. Cette fois, vous incarnez un charmant petit ange sans arme, qui pour évoluer dans un niveau, devra pénétrer dans le corps des gens et user ainsi de leurs habiletés. Pénétrez dans ce gante pour pouvoir tirer mais faites attention au moment où vous sortirez de son corps : il pourra vous suiver, donc cassez-lui les jambes pour qu'il ne puisse plus avancer. Surtout ne le tuez pas, vous mourrez avec lui. Le jeu devrait compter 4 mondes divisés chacun en cinq niveaux. Sortie : fin 98.



## Silent Hill

**S**ilent Hill est la nouvelle production de Konami. Le titre bénéficie des plus étonnantes cinématiques que nous ayons vues tourner sur l'ES et les phases interactives n'ont pas l'air en reste, avec une ambiance oppressante à souhait et un fonctionnement à la Resident Evil. Voilà un titre auquel il faudra faire attention lors de sa sortie, à la mi-99.

**PLAYSTATION**



**DES NEWS DE DERNIÈRE MINUTE ? RETROUVE LES IND**



## LAPD 2100 AD

Non, il ne s'agit pas de Future Strike, mais ça y



ressemble tellement qu'on peut se demander si cette série n'a pas considérablement perdu de son impact... Quoiqu'il en soit, LAPD 2100 vous propose d'incarner un gigantesque

PLAYSTATION

mécha qui aura à nettoyer douze zones de ses gangsters. En cours de mission, vous aurez des otages à libérer, des bâtiments particuliers à détruire, un arsenal des

plus conséquents. Bref, ça a l'odeur d'un Strike et on mettrait sa main à couper que c'en est un. Sortie : fin 98.



## WipEout 64



Voici donc les premiers écrans d'une adaptation qui aura fait couler beaucoup d'encre. Psygnosis n'a pas changé sa méthode : vous êtes toujours aux commandes d'engins futuristes et surarmés qui devront se frayer un passage jusqu'à la première place. À noter l'apparition d'un mode 4 joueurs en simultané ainsi que de nouvelles armes et de nouveaux niveaux. Sortie : fin 98 ou début 99.

NINTENDO 64

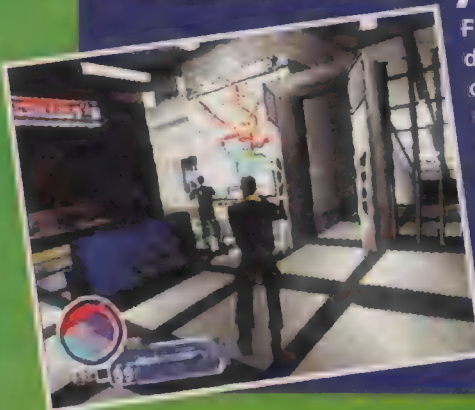


PLAYSTATION

## Syphon Filter

À la croisée de Metal Gear (PS) et de GoldenEye (N64), Syphon Filter est un jeu d'espionnage où vous devrez sauver le monde d'un groupe de terroristes virulent. Ces messieurs veulent lâcher un gaz mortel dans l'atmosphère : le Syphon Filter.

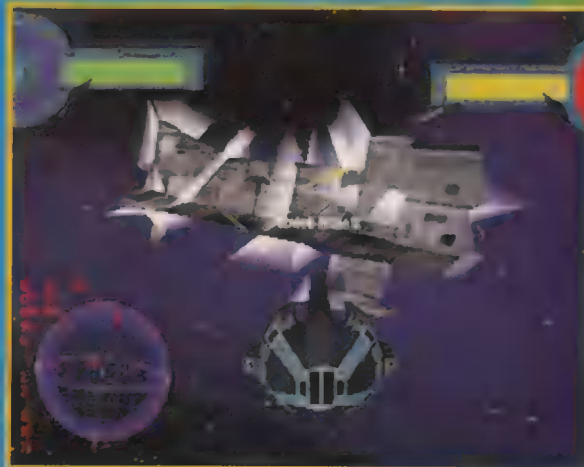
À vous d'être le plus rapide. Le jeu propose de nombreuses armes, des missions très spécifiques et plus de seize niveaux à parcourir. À noter qu'il s'agit d'un des gros objectifs de Sony pour ce Noël. Sortie : novembre.



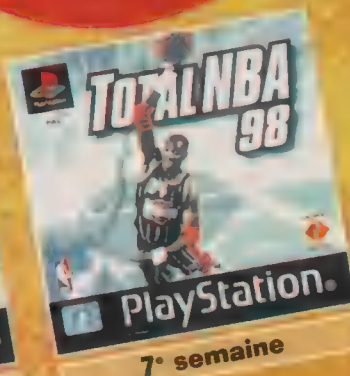
## Colony Wars : Vengeance

La suite d'un des jeux les plus spatiaux de la Playstation promet d'être haute en couleur et en challenge. Les développeurs annoncent plus de vingt-deux armes différentes, quatre vaisseaux up-gradables, un jeu 40 % plus rapide que l'original, ainsi que vingt-six séquences FMV. Au programme : plein de missions et six fins différentes. Sortie : novembre.

PLAYSTATION







# 2 chances de

## 1<sup>ère</sup> chance

Du 26 juin au 27 août  
gagne 1 jeu différent par semaine

10 gagnants par semaine

1<sup>er</sup> prix : 1 jeu + une manette Dual Shock  
2<sup>e</sup> prix : 1 jeu  
3<sup>e</sup> au 10<sup>e</sup> prix : 1 tee-shirt Gran Turismo

### Liste des jeux à gagner :

Dead or Alive  
Gran Turismo  
Klonoa  
Cardinal Syn  
Everybody's Golf  
Treasures of the Deep  
Total NBA 98  
Kula World  
Point Blank

### Le + de Consoles + :

Pour augmenter tes chances de gagner, réponds à la question bonus et récolte 100 points supplémentaires !  
Combien de pages comportent à eux deux les numéros 78 et 79 de Consoles + ?

Pour donner ta réponse, additionne le nombre de pages de ces deux numéros de Consoles + et indique le résultat.

(C+ N° 78 en vente tout été et C+ N° 79 en vente à partir du 31/07)

# Plus de 2000



# gagner

## 2<sup>e</sup> chance

Du 31 juillet  
au 27 août gagne  
1 PlayStation et des jeux

### A gagner

**1<sup>er</sup> prix :** 1 pack console Dual Shock<sup>1</sup> + 9 jeux  
PlayStation (voir liste page de gauche)

**2<sup>e</sup> au 5<sup>e</sup> prix :** 1 manette Dual Shock  
+ 9 jeux PlayStation (voir liste page de gauche)

**6<sup>e</sup> au 10<sup>e</sup> prix :** 1 jeu Dead or Alive  
+ 1 manette Dual Shock

**11<sup>e</sup> au 20<sup>e</sup> prix :** 1 jeu Klonoa

**21<sup>e</sup> au 25<sup>e</sup> prix :** 1 manette Dual Shock

**26<sup>e</sup> au 55<sup>e</sup> prix :** 1 sac PlayStation

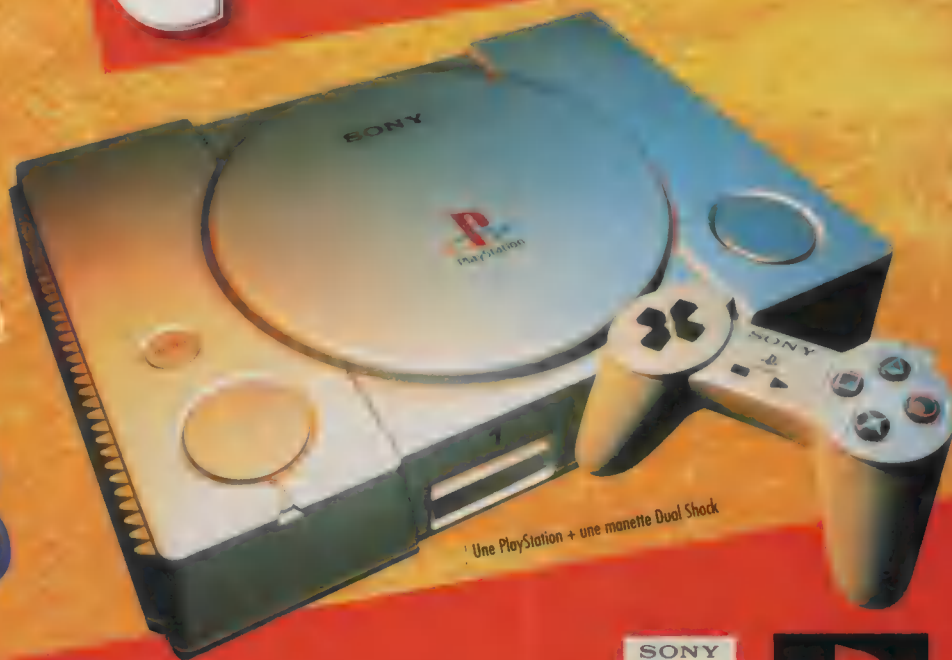
**56<sup>e</sup> au 85<sup>e</sup> prix :** 1 tee-shirt Gran Turismo  
+ 1 porte-clés Gran Turismo

**86<sup>e</sup> au 115<sup>e</sup> prix :** 1 porte-clés Gran Turismo



# GRAND CONCOURS DE L'ETE

# CONSOLES



Une PlayStation + une manette Dual Shock

# gagnants

**POUR  
PARTICIPER**

Par minitel sur le  
3615 TCPLUS\*  
ou par téléphone au  
08 36 68 11 41\*

**Extrait du règlement :** Le «Grand Concours de l'Été Consoles +» est un jeu gratuit et sans obligation d'achat qui se déroule du 26 juin 1998 au 27 août 1998 minuit. Il est doté de : 1 pack console PlayStation/manette Dual Shock, 7 jeux Gran Turismo, 12 jeux Dead or Alive, 7 jeux Total NBA 98, 7 jeux Point Blank, 7 jeux Cardinal Syn, 7 jeux Everybody's Golf, 7 jeux Treasures of the Deep, 7 jeux Kula World, 17 jeux Klonoa, 23 manettes Dual Shock, 102 tee-shirts Gran Turismo, 60 porte-clés Gran Turismo, 30 sacs PlayStation. Pour participer, il suffit de répondre aux questions posées

par minitel sur le 3615 TCPLUS\* ou par téléphone au 08 36 68 11 41\*. Les 10 gagnants hebdomadaires seront déterminés selon les meilleurs scores obtenus au cours de chacune des 9 semaines de jeu. Les 115 gagnants du jeu mensuel seront déterminés selon les meilleurs scores obtenus entre le 31 juillet et le 27 août 1998. En cas d'égalité un tirage au sort sera effectué sous contrôle d'huissier. Le règlement est déposé en l'étude de Maître Caill, 2 rue Duphot, 75001 Paris et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours de l'Été, 150 rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex.

CONSOLES

namco





# Space Circus

Voilà près de deux ans que Space Circus est en projet. A quelques mois de sa sortie officielle, il était temps qu'Infogrames nous montre son nouveau titre sur Nintendo 64.

**L**e projet très ambitieux de Space Circus a été mené par Xavier Schon, qui n'est pas vraiment un débutant, puisqu'il s'était déjà fait la main avec Obélix, d'Infogrames aussi. Pour ce nouveau jeu, il reste dans le même genre bien délirant, avec des situations tordues. Sauf que cette fois-ci, tout sera en 3D. Space Circus se présente donc comme un Mario-like, coloré, drôle, surprenant, et baignant dans une ambiance cartoon à la sauce française.

## Le cirque des fêtards

Vous incarnez Starshort, du Space Circus. Son métier consiste à visiter les planètes, et à ramener les spécimens les plus fous, les plus bizarres, les plus rares pour les montrer au public de son cirque. Un thème bien déjanté, inspiré des aventures de l'inoubliable "Barbarella". Les développeurs s'en sont donné à cœur joie en créant des

planètes complètement loufoques. Les dialogues, affichés mais non parlés, sont croustillants. On imagine sans peine l'ambiance des réunions qui ont présidé à leur élaboration, il ne devait plus rester beaucoup de moquette. L'inspiration vient très clairement de "Star Wars", "Star Trek" et des films de science-fiction d'autrefois. Petit clin d'œil, on pourra même croiser le "Faucon Millenium". Ce sont sept planètes en tout que le héros devra explorer, accompagné de ses deux sbires : Willfly qui fait office de parleur et de lèche-bottes (Starshort est muet) et Willfly qui peut porter le héros dans les airs.

## Infogrames vs Ubi Soft

Pour l'instant, la version PC 3Dfx est époustouflante. La 3D est gérée de façon nickel. Malheureusement, les décors sur la version N64, qui n'en est qu'au stade alpha, seront certainement moins

beaux. Par contre, les très impressionnants effets de zoom seront intégrés. Espérons que la maniabilité suivra. Avec Mario 64 comme prédécesseur, une gaffe de ce côté serait impardonnable. La bataille s'annonce donc très violente entre les gros éditeurs français, à savoir d'un côté Infogrames, avec Space Circus, de l'autre Ubi Soft avec Tonic Trouble. Deux jeux de plates-formes 3D français qui sortent à peu près en même temps, et sur la même console, ça va être chaud.

Avec Willfly dans les pattes, Starshort pourra voler.



L'équipe de Space Circus au grand complet.

NINTENDO 64

Infogrames

1 joueur

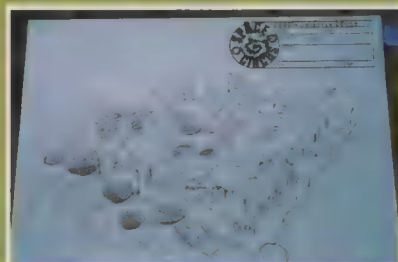
Octobre 1998

## LE CRAYON AVANT LA SOURIS

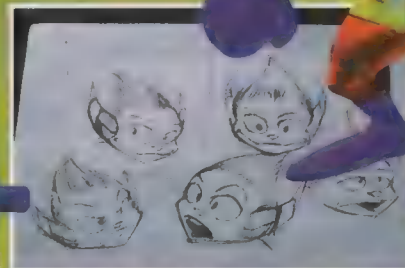
Avant de travailler sur ordinateur, il faut passer par le papier. Plans, design des persos, construction des niveaux, scénario, c'est un véritable travail de titan. Rien que pour vos yeux, voici les premières esquisses de Space Circus.



Le personnage de Starshort est né du coup de crayon frénétique du chef de projet sur... une nappe de restaurant.



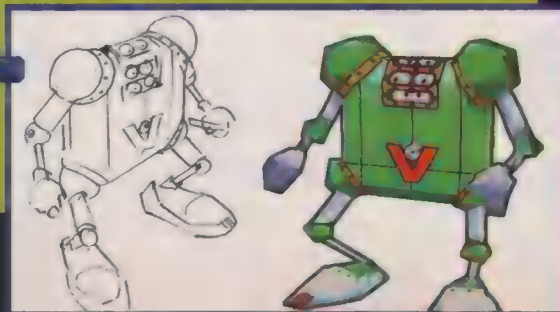
Le plan des ruines de la future planète Terre.



Plusieurs mimiques du personnage principal.



Un dessin représentant la maison du dernier humain sur Terre.



Quelques robots.





L'effet de zoom est très impressionnant, partant d'un gros plan jusqu'à l'horizon... et la caméra peut aussi tourner autour.

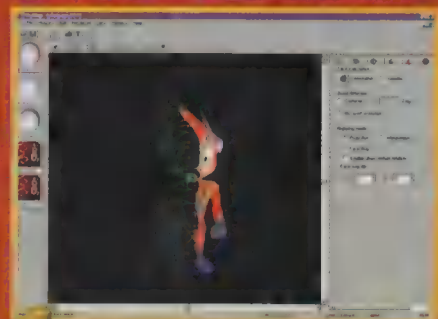
Les effets aquatiques sont très bien rendus, mais attention au grand requin si vous prenez un bain.



Starshort peut diriger son tir en maintenant enfoncé le bouton de feu.

## ANIMATION EN PAGAILLE

Tout comme l'humour, l'animation des personnages a bénéficié d'un soin tout particulier. Chaque perso bouge de façon très fluide, et les ennemis ne manquent pas de caractère. Les graphistes ont utilisé des logiciels comme Photoshop, 3Desk et Skymap. 3Desk avait déjà servi pour l'animation d'Alone in the Dark. Après une petite cure de rajeunissement, il s'adapte parfaitement aux nouvelles plates-formes de jeu. Skymap est un logiciel interne créé par Infogrames. Simple et rapide, il est parfait pour appliquer des textures et créer des jeux de lumière. Ce qui fait le bonheur des graphistes, qui comme on le sait, sont des pieds en programmation (sic).



Skymap a été spécialement créé par Infogrames.

3Desk avait, à l'époque, déjà servi pour Alone in the Dark.





## NOS ADRESSES

**ST LAZARE**  
6 rue d'Amsterdam - 75009 PARIS  
(Face au métro St Lazare)  
Tél : 01 53 320 320

**JUSSIEU**  
46 rue des Fossés St Bernard  
75005 PARIS - (M° Jussieu)  
Tél : 01 43 29 59 59

**ST MICHEL**  
56 boulevard St Michel  
75006 PARIS - (RER Luxembourg)  
Tél : 01 43 25 85 55

**VICTOR HUGO**  
137 avenue Victor Hugo  
75116 PARIS - (M° V. Hugo)  
Tél : 01 44 05 00 55

**VAUGIRARD**  
365 rue de Vaugirard  
75015 PARIS - (M° Convention)  
Tél : 01 53 688 688

**CHELLES (77)**  
C.ial Chelles 2 Nat.34  
77508 CHELLES  
Tél : 01 64 26 70 10

**VERSAILLES (78)**  
16 rue de la Paroisse  
78000 VERSAILLES  
Tél : 01 39 50 51 51

**ORGEVAL (78)**  
C.ial Art de Vivre Niv.1  
78630 ORGEVAL  
Tél : 01 39 08 11 60

**CORBELL (91)**  
C.ial VILLAGE - 91813 VILLAGE  
Tél : 01 60 86 28 28

**LA DEFENSE (92)**  
C.ial Les Quatres Temps  
Rue des Arcades Est - Niv. 2  
Tél : 01 47 73 00 13

**BOULOGNE (92)**  
60, av. du Général Lederc - Nat. 10  
92100 BOULOGNE - M° Billancourt  
Tél : 01 41 31 08 08

**ANTONY (92)**  
25 av. de la Division Lederc N.20  
92160 ANTONY - (RER B)  
Tél : 01 46 665 666

**AULNAY (93)**  
C.ial Parinar - Niv. 1  
93606 AULNAY SOUS BOIS  
Tél : 01 48 67 39 39

**PANTIN (93)**  
63 av. Jean Lallive Nat. 3  
93500 PANTIN  
Tél : 01 48 441 321

**ST DENIS (93)**  
C.ial St Denis Basilique  
6 pas. des Arboisiers  
93200 ST DENIS  
Tél : 01 42 43 01 01

**DRANCY (93)**  
C.ial DRANCY AVENIR  
220 rue de Stalingrad - N186  
93700 DRANCY  
Tél : 01 43 11 37 36

**CRETEIL (94)**  
5 r. du G.lederc - 94000 CRETEIL  
(r. piononne, Crèteil Village)  
Tél : 01 49 81 93 93

**KREMLIN BICETRE (94)**  
30 bis av. de Fontainebleau  
94270 KREMLIN BICETRE  
Tél : 01 43 901 901

**FONTENAY SOUS BOIS (94)**  
C.ial Val de Fontenay  
94120 FONTENAY SOUS BOIS  
(A côté de Tays r. us)  
Tél : 01 48 76 6000

**CHENNEVERES (94)**  
C.ial PINCE-VENT  
Nationale 4  
94490 ORMESSON  
Tél : 01 45 939 939

**CERGY PONTOISE (95)**  
C.ial Cergy 3 Fontaines  
(face à la "tête dans les nuages")  
95000 CERGY  
Tél : 01 34 24 98 98

**SANNOS (95)**  
C.ial Continant  
95110 SANNOS  
Tél : 01 38 685 686

**MARSEILLE (13)**  
C.ial Grand Littoral  
13464 MARSEILLE cedex 16  
Tél : 08 36 685 686

**TOULOUSE (31)**  
14 rue Temponières  
31000 TOULOUSE  
(Angle r. St Rome)  
Tél : 05 61 216 216

**REIMS (51)**  
44, rue de Talleyrand  
51100 REIMS  
Tél : 03 26 91 04 04

**LILLE (59)**  
52 Rue Esquermoise  
(la Tête dans les Nuages)  
59000 LILLE  
Tél : 03 20 519 559

**COMPIEGNE (60)**  
37 cours Guynemer  
60200 COMPIEGNE  
Tél : 03 44 20 52 52

**LE MANS (72)**  
44, 48 av. du Gén. De Gaulle  
72000 LE MANS  
Tél : 02 43 23 4004

**LE HAVRE (76)**  
C.ial GRAND CAP  
Mont Gaillard  
76620 LE HAVRE  
Tél : 02 32 85 08 08

**AMIENS (80)**  
19 rue des Jacobins  
(Galerie des Jacobins)  
80000 AMIENS  
Tél : 03 22 97 88 88

**POITIERS (86)**  
12 rue Gaston Hulin  
86000 POITIERS

# SCOREGAMES

MULTIMEDIA

## NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO

VOIR MODALITES EN MAGASIN



## GAGNEZ DE 10 A 30<sup>F</sup> SUPPLEMENTAIRE

## EN REVENDANT OU ECHANGEANT VOS JEUX VIDEO ACHETES CHEZ

## SCOREGAMES

MULTIMEDIA

(SUR PRESENTATION DU TICKET DE CAISSE)

**EXEMPLE :**

UN JEU REPRIS MOINS DE 101F  
= **+ 10F DE BONUS**

UN JEU REPRIS ENTRE 101F ET 200F  
= **+ 20F DE BONUS**

UN JEU REPRIS PLUS DE 200F  
= **+ 30F DE BONUS**

## LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINTEL & TELEPHONE

# 3615 SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE  
**08 36 685 686**

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

PRIX DE VENTE DES JEUX  
LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS  
TRUCS ET ASTUCES  
COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX  
DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE 128 P.  
EXCLUSIVEMENT PAR MINTEL OU 08 36 685 686

GAGNEZ **24** NINTENDO 64

ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

RECONNAISSEZ L'ACTEUR QUI A ENREGISTRE LE 36 68

ET GAGNEZ DES MILLIERS DE BONS D'ACHAT EN REPONANT SUR LE SERVICE



# OFFRE SPECIALE CONSOLE

## NINTENDO 64

**OCCASION**  
**690F**

~~999F~~  
NEUVE

**+80F**  
DE BONS D'ACHAT  
CADEAU



## MEGADRIE

**OCCASION**  
**149F**

~~499F~~  
NEUVE

**+40F**  
DE BONS D'ACHAT  
CADEAU

MEGADRIE 1 : 149F  
MEGADRIE 2 : 199F



## SUPER NINTENDO

**OCCASION**  
**199F**

~~499F~~  
NEUVE

**+40F**  
DE BONS D'ACHAT  
CADEAU



## PLAYSTATION

**OCCASION**  
**790F**

~~990F~~  
NEUVE

**+80F**  
DE BONS D'ACHAT  
CADEAU



## SATURN

**OCCASION**  
**490F**

~~990F~~  
NEUVE

**+40F**  
DE BONS D'ACHAT  
CADEAU



## GAME BOY POCKET

**OCCASION**  
**279F**

~~349F~~  
NEUVE

**+40F**  
DE BONS D'ACHAT  
CADEAU



**LOUPE GAME BOY**  
REF. 18760  
**69F**

**GAME BOY™**  
**49F**

**N64 CARADAPT 19F**

**ADAPTATEUR AUTO**  
(AUSP. OIGARE)  
REF. 7185

**ADAPTATEUR SECTEUR**  
REF. 8174

# ACCESSOIRES

**MAD CATZ**

**ANALOG STEERING WHEEL**  
for Nintendo®64  
with Foot Pedals

**499F**



### VOIANT MAD CATZ

**NINTENDO 64**  
**BLACK CONTROLLER**

**199F**



### MANETTE BLACK CONTROLLER

**NINTENDO 64**  
**YELLOW CONTROLLER**

**199F**



### MANETTE YELLOW CONTROLLER

**99F**

**KIT VIBRATION**  
N.64

**TRUMBLE PAK**  
FORCE FEEDBACK FOR N64



**256K**

**MEMORY CARD**

**256 K**



**ULTRA UNIVERSAL CONVERTER**

**ADAPTATEUR N.64**

**199F**



### CAMERA GAME BOY POCKET



**349F**

### IMPRIMANTE GAME BOY POCKET



**399F**

## BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDICES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Code client \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_ Date de Naissance : \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ N° de tél : \_\_\_\_\_

| Jeux | Console | Neuf | Ocasion | PRIX |
|------|---------|------|---------|------|
|      |         |      |         |      |
|      |         |      |         |      |
|      |         |      |         |      |
|      |         |      |         |      |

INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK

FRAIS DE PORT EN ENVOI : 48H 1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F

FRAIS DE PORT EN ENVOI : 24H 1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F

TOTAL A PAYER

☐ Chèque ☐ Mandat

☐ Carte bancaire

Expire le \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Signature : \_\_\_\_\_

LIVRAISON 24H  
CHRONOPOST

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine



# Legend : Sword and Blood

**A**près un passage très remarqué sur Super Nintendo, Legend revient sur Playstation. Ce sera un beat'em all, comme le précédent, mais cette fois-ci en 3D, avec lissage Gouraud et tout le toutim... Comme dans Nightmare Creatures ou Deathtrap Dungeon, on pourra incarner deux persos, Axel ou Tara, dans un monde médiéval qui s'étend sur 6 niveaux décomposés en 30 sous-niveaux. Votre mission sera de

recupérer l'Alliance maléfique, afin que le royaume de Tokavia retrouve la paix. On nous annonce un mode 2 joueurs, mais ce point reste flou pour l'instant. Si on peut vraiment casser du nain à deux, Legend risque de faire de l'ombre à ses deux concurrents.



## GAME BOY

■ **GAME BOY CAMERA.** Elle devrait être disponible en version officielle quand vous lirez ces lignes et coûtera aux alentours de 350 francs. Pour la Game Boy Printer, comptez environ 400 francs. Souriez... vous allez être bien plumé !

■ **GAME BOOSTER.** Nous vous en parlions il y a quelques numéros. Eh bien, voilà qu'Espace 3 va se charger de distribuer officiellement cet adaptateur qui permet de jouer à ses jeux Game Boy sur N64. Il vous en coûtera environ 400 francs.

## Communication

### LA PLAYSTATION SUR LES RAILS

Si Sega avait loué une rame de train pour faire découvrir aux badauds sa Megadrive et son Mega CD, Sony fait encore plus fort pour la promotion de sa Playstation.



Crédit photo : Patrick Lévêque

Imaginez un peu : pendant trois mois (du 6 juin au 31 août), Sony s'est offert rien de moins qu'un TGV. Comment ça ? En l'habillant à ses couleurs, tout simplement ! Son trajet couvrira l'ensemble du territoire et fort intelligemment, les dix villes accueillant la Coupe du monde. Ainsi le TGV Playstation desservira les villes où se dérouleront les matchs de l'équipe de France, celles des demi-finales, et bien entendu celle de la finale au Stade de France, le 12 juillet. Reste maintenant à connaître le prix d'une telle opération promotionnelle... Le seul habillage du train aurait coûté pas loin de 500 000 francs !



## Accessoires Playstation ACTION REPLAY CD VERSION

On connaissait déjà l'Action Replay de Datel qui permet de trafiquer le programme pour tricher comme le Switch. Voici maintenant l'Action Replay CD Version, capable de décrypter les scènes cinématiques des jeux Playstation. En plus de la "fonction code", cet Action Replay vous montrera, par exemple, les fins de Final Fantasy VII ou Tekken 3, sans avoir besoin de les finir. C'est beau le progrès, surtout quand il ne coûte que 300 francs...



## Licence INFOGRAMES PIOCHE LE BON NUMÉRO

Et pour cause... La marque au tatou vient de faire tomber dans son escarcelle Ronaldo Luiz Nazario de Lima, dit Ronaldo. La star du football brésilien devrait se retrouver dans une demi-douzaine de productions d'Infogrames (toutes consoles confondues). On ne connaît pas le montant du contrat signé pour trois ans par l'intermédiaire de son sponsor officiel, Nike. Mais une chose est sûre, il devrait être... astronomique !



## NOUVELLES BECANES

### ■ CAPCOM SUR N64 ET DREAMCAST.

Capcom va officiellement développer sur N64. L'éditeur annonce l'adaptation de ses licences les plus juteuses : Street Fighter, Megaman et Resident Evil. Sur le front de la Dreamcast, en plus de l'adaptation probable de Street Fighter III : 2nd Impact, il semblerait que Capcom ait décidé d'adapter Resident Evil 4 (le 3 étant prévu pour la Playstation pour Noël). Capcom où l'art de bouffer à tous les rateliers...

### ■ LA FUTURE NINTENDO.

Howard Lincoln a confirmé, lors d'une interview sur CNN, qu'il allait travailler avec la branche dissidente de Silicon Graphics, ArtX, pour la création de la technologie de la nouvelle Nintendo. Pour plus d'informations sur cette console, voyez les News du C+ 77 ou zieutez notre hors-série de l'été...

### ■ SQUARE ET LA DREAMCAST.

Au terme de négociations longues et ardues, le concours de Squaresoft aurait été acquis pour la Dreamcast de Sega. Le premier titre supposé serait un épisode de Final Fantasy qui pourrait enfin bénéficier d'une mémoire confortable. Certaines rumeurs assurent qu'il s'agirait de FFXII, entièrement remis au goût du jour et qui pourrait sortir avant mars 99.

### ■ LA GAME BOY LIGHT

**ARRÊTÉE.** Malgré les excellentes ventes engrangées la première semaine (plus de 480 000 pièces au Japon), Nintendo Japon a décidé d'arrêter les ventes de sa Game Boy Light pour laisser le champ libre à la Game Boy couleur. La portable Light fait donc office de collector.

## Zero Divide 2

**A**près un premier épisode assez convaincant, Zero Divide revient sur Playstation. Ce deuxième numéro ne change pas vraiment, puisqu'il met toujours en scène des robots bizarres qui se battent comme les Virtua Fighters. On retrouve le vieux Zero bleu et la robote folle. A présent, on a aussi droit à un robot dragon qui crache du feu. Quand les robots reçoivent des coups violents, de

la tête froissée et des débris de métal éclatent sous les chocs. A part les graphismes plus travaillés, les nouveautés ne se bousculent pas. C'est à se demander si SCEE veut en vendre.





BIZNESS

■ **BAISSE(S) DES PRIX.** Immédiatement après l'E3 (donc début juin), les Américains ont eu la chance de découvrir la Nintendo 64 et la Playstation à 129 dollars (environ 775 F !). Si aucune baisse de prix n'est envisagée pour le hard de Nintendo en France, la Playstation pourrait bénéficier d'une baisse de prix si... Zelda venait à sortir officiellement ce Noël ! Nos sources nous soutenant mordicus que Zelda sortira bien en décembre en France, la baisse de prix de la Playstation semble donc acquise. Qui vivra verra.

■ **PIRATAGE : EA S'ÉNERVE.** Douze raids auront été nécessaires à EA et aux autorités de Singapour pour récupérer près de 900 jeux "Coupe du Monde 98" piratés et sur le point d'être revendus. Selon le responsable des opérations, une telle quantité aurait pu représenter un manque à gagner d'environ 250 000 F. L'année dernière, le piratage aurait fait perdre des millions de dollars à EA. Un point complet sur le piratage vous sera proposé dans notre hors-série d'été.

■ **YAMAUCHI PLEIN AUX AS.** Hiroshi Yamauchi, l'actuel P-DG de Nintendo Japon, est la dixième personne la plus riche de l'Archipel. Il aurait perçu un salaire annuel de 35 millions de francs sur l'année 98. M. Yamauchi a par ailleurs annoncé son intention de laisser sa place dans les prochains mois, après 48 ans de règne sans partage. Il prépare bien sa retraite, dites donc...

■ **LES JOUETS FFXVII.** Bandai a eu la bonne et lucrative idée d'adapter les personnages de Final Fantasy VII en figurines hautes de 11 cm. Après avoir déboursé 199 F, vous pourrez jouer à la poupée avec Tifa, Aerith, Cloud, Barret, le chocobo ou la grenouille. On n'arrête pas le progrès.

# Mortal Kombat 4

**M**ortal Kombat revient ! Après les récents épisodes qui ne profitaient pas vraiment des prouesses en matière de 3D de la Playstation et de la N64, le jeu de baston le plus gore a subi une petite cure de jeunesse. C'est toujours de la baston 2D, mais la caméra change de vue pendant les prises et autres coups spéciaux. De plus, la motion capture des persos est mieux faite. À part ces petites innovations, le jeu reste fondamentalement le même. Combos, sang, Fatality, et bien sûr Liu Kang et Sonya en vedette. On remarque aussi quelques nouveaux persos comme Tania et Shinnok, ainsi que le grand retour de Johnny Cage.



## Jeux de rôles

### AKASHA : SPIRITUEL ?

Les Akasha sont les domaines spirituels dans lesquels les Nephilim peuvent trouver refuge. Derrière le voile des apparences s'étend un monde aux richesses insoupçonnées, constitué de plans magiques et de mondes inconnus. Grâce à ce supplément, les MJ de Nephilim vont enfin faire découvrir aux joueurs un univers passionnant, aux contours jusque-là seulement esquissés. La première partie, consacrée aux règles, explique comment accéder aux Akasha. La seconde, elle, les décrit. Et c'est là que ça devient zarb : il faut savoir en effet que les Akasha sont parfois le résultat de rêves d'artistes, de fantasmes collectifs ou de désirs matérialisés. Résultat : des mondes surréalistes, style empires de la Lune, horloges géantes, délires romains ou enfers des tranchées de Verdun. À découvrir d'urgence, ne serait-ce que pour la puissance d'évocation de certains univers.



# Mr Domino

**M**r Domino appartient à un genre difficilement définissable : mélange de réflexion et d'action, le jeu pourrait être une fusion d'un Tetris et d'un Metrocross (cf. Namco Museum). Votre but est de recouvrir l'aide de dominos certains points précis du niveau. À chaque réussite, une animation vient récompenser vos efforts. Le temps n'est pas imparti, mais votre personnage perd rapidement de l'énergie et les dominos sont en nombre limité ! Une fois la série de dominos mise en place, il suffit de les pousser, de les voir tomber un à un et d'admirer votre travail. Tous vos dominos sont placés idéalement, les animations amènent de nouvelles chutes de dominos et les enchaînements se poursuivent. Test complet et explications plus poussées dans prochain numéro !





# Recycleware, les magasins branchés pour les furieux du jeu vidéo !



Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

Chez RecycleWare vous trouverez plus de 300 titres sur PlayStation, plus de 150 titres sur Saturn et tous les bons jeux sur Nintendo 64.

**NOUVEAU**  
Jeux pour  
Nintendo 64

RecycleWare : les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération.

|   |   |  |   |
|---|---|--|---|
| <b>PARIS</b><br>2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris<br>Tél. 01 42 36 25 42                                   | <b>PONTAULT-COMBAULT</b><br>Centre Commercial Carrefour<br>77340 Pontault-Combault<br>Tél. 01 60 18 19 11                       | <b>CLAYE-SOUILLY</b> <b>NOUVEAU</b><br>Centre Cclal Carrefour - RN 1<br>77413 Claye-Souilly<br>Tél. 01 60 94 80 41 | <b>THONVILLE</b> <b>NOUVEAU</b><br>Centre Commercial Continent<br>Geric Thionville - 57100 Thionville |
| <b>LYON</b><br>Centre Cclal La Part-Dieu<br>R. de C. Nouvelle Extension<br>69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38 | <b>EVRY 2</b> <b>NOUVEAU</b><br>C. Cclal Evry 2 - 91022 Evry Cedex<br>Tél. 01 60 87 11 17                                       | <b>NICE-LA TRINITÉ</b> <b>NOUVEAU</b><br>Centre Cclal Auchan La Trinité<br>06000 Nice - Tél. 04 93 27 00 19        | <b>ROSNY 2</b> <b>NOUVEAU</b><br>Centre Commercial Rosny<br>92110 Rosny                               |
| <b>ANTONY</b><br>27, av. de la Division-Leclerc<br>92180 Antony<br>Tél. 01 46 74 04 24                      | <b>MONTESSON</b> <b>NOUVEAU</b><br>Centre Cclal Hyper-Montesson<br>A côté de Carrefour - 78360 Montesson<br>Tél. 01 36 86 15 77 | <b>SAINT-FERREOL</b> <b>NOUVEAU</b><br>19, rue St-Ferreol - 13001 Marseille<br>Tél. 04 96 11 14 28                 | <b>PARLY 2</b> <b>NOUVEAU</b><br>Centre Commercial Parly 2<br>Niveau bas - 92240 Parly                |

## NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation, Nintendo 64 et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

**IMPORTANT !** Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au **même prix**, que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.

**Comparez les prix des jeux Recycleware !**

### EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS\*\* PLAYSTATION

**IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS :** Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

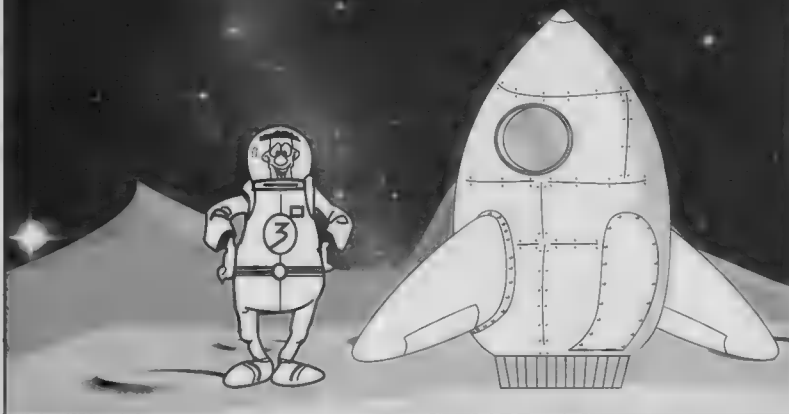
|                   |      |                    |       |                      |       |                  |       |                  |       |
|-------------------|------|--------------------|-------|----------------------|-------|------------------|-------|------------------|-------|
| Adidas Power Soc. | 79 F | Road Rash          | 99 F  | Cité des Enf. Perdus | 149 F | Nightmare Creat. | 169 F | Tomb Raider 2    | 199 F |
| Fifa 97           | 79 F | Tekken             | 99 F  | Dynasty Warr.        | 149 F | Nuclear Strike   | 169 F | Colony Wars      | 229 F |
| Adidas P. Soc. 97 | 99 F | Pandemonium        | 99 F  | Overblood            | 149 F | Oddworld         | 169 F | Rascal           | 229 F |
| Alien Trilogy     | 99 F | Porsche Chall.     | 99 F  | Soul Blade           | 149 F | Rapid Racer      | 169 F | Ace Combat 2     | 249 F |
| Com. & Conquer    | 99 F | Resident Evil      | 99 F  | Suikoden             | 149 F | Tenka            | 169 F | Deathtrap Dung.  | 249 F |
| Crash Bandicoot   | 99 F | Ridge Racer Revol. | 99 F  | Syndicate Wars       | 149 F | V-Rally          | 169 F | Extr. Snow Break | 249 F |
| Dest. Derby 2     | 99 F | Soviet Strike      | 99 F  | Warkraft 2           | 149 F | Wipe Out 2097    | 169 F | Fifa 98          | 249 F |
| Die Hard Trilogy  | 99 F | Tekken 2           | 99 F  | Boucliers de Quet.   | 169 F | Worms            | 169 F | Gex 3D           | 249 F |
| Doom              | 99 F | Time Commando      | 99 F  | Cool Boarders        | 169 F | Chill            | 199 F | NBA Live 98      | 249 F |
| Fade to Black     | 99 F | Tomb Raider        | 99 F  | Dragon Ball Z        | 169 F | Crash Band. 2    | 199 F | OverBoard        | 249 F |
| ISS Pro           | 99 F | Vandal Hearts      | 99 F  | Duke Nukem           | 169 F | Croc             | 199 F | Skull Monquey    | 249 F |
| Legacy of Kain    | 99 F | Chevaliers Baph.   | 129 F | Fighting Force       | 169 F | Formula One 97   | 199 F | Snow Racer 98    | 249 F |
| MicroMachine V3   | 99 F | Need for Speed 2   | 129 F | Final Fantasy 7      | 169 F | Rugby Jonah Lomu | 199 F | Theme Hosp.      | 249 F |
| Rayman            | 99 F | Lost Viking 2      | 149 F | G-Police             | 169 F | Sim City 2000    | 199 F | Versailles       | 249 F |

**Plus de 40 000 jeux neufs et recyclés en stock !**

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h



# ESPACE 3 games



## MEGADRIVE

|                               |               |                          |               |
|-------------------------------|---------------|--------------------------|---------------|
| <b>ALIEN 3 (EUR)</b>          | <b>99,00</b>  | NBA LIVE 96 (EUR)        | 99,00         |
| BATMAN FOREVER (EUR)          | 129,00        | NBA LIVE 97 (EUR)        | 169,00        |
| DRAGON BALL Z (JAP)           |               | NFL QUARTERBACK 95 (EUR) | 99,00         |
| + ADAPTATEUR                  | 199,00        | NFL QUARTERBACK 96 (EUR) | 129,00        |
| DT ROBOTNIK (EUR)             | 129,00        | PHANTOM 2040 (EUR)       | 69,00         |
| DYNAMITE HEADY (EUR)          | 129,00        | REAL MONSTER (EUR)       | 99,00         |
| EARTH WORM JIM 2 (EUR)        | 149,00        | REVOLUTION X (EUR)       | 99,00         |
| ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)      | 129,00        | ROLO THE RESCUE          | 99,00         |
| <b>FIFA 98 (EUR)</b>          | <b>299,00</b> | SCHTROUMPS 2 (EUR)       | 149,00        |
| FIFA 97 (EUR)                 | 169,00        | SPOT GOES TO             |               |
| FIFA SOCCER 96 (EUR)          | 129,00        | HOLLYWOOD (EUR)          | 99,00         |
| FRANCK THOMAS BIG HURT        | 99,00         | <b>TINTIN AU TIBET</b>   | <b>169,00</b> |
| J. MADDEN 96 (EUR)            | 129,00        | ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 | 199,00        |
| <b>MICRO MACHINE 97 (EUR)</b> | <b>199,00</b> |                          |               |
| NBA JAM TE (EUR)              | 99,00         |                          |               |

\* MANETTE FIGHTER 2 99,00

## SUPER NINTENDO

|                                 |               |                            |               |
|---------------------------------|---------------|----------------------------|---------------|
| ASTERIX                         | 129,00        | POWER PIGGS                | 99,00         |
| ASTERIX ET OBELIX               | 169,00        | PREHISTORIK MAN            | 99,00         |
| BATMAN FOR EVER                 | 129,00        | PRINCE OF PERSIA 2         | 99,00         |
| CASPER                          | 199,00        | REAL M                     | 99,00         |
| DONKEY KONG 1                   | 249,00        | REVOLUTION X               | 99,00         |
| <b>FIFA 98</b>                  | <b>299,00</b> | SUPER BC KID               | 99,00         |
| FOREMAN FOR REAL                | 99,00         | <b>SCHTROUMPS 2</b>        | <b>199,00</b> |
| F ZERO                          | 149,00        | SECRET OF EVERMORE + GUIDE | 299,00        |
| HAGANE                          | 99,00         | SPIROU                     | 129,00        |
| ILLUSION OF TIME + GUIDE        | 249,00        | STARTRECK DEEP             | 99,00         |
| <b>INTERNATIONAL SUPER STAR</b> |               | <b>STREET FIGHTER II</b>   | <b>299,00</b> |
| <b>SOCCER DE LUXE</b>           | <b>249,00</b> | SUPER MARIO ALL STAR       | 249,00        |
| IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES   | 99,00         | SUPER SOCCER               | 149,00        |
| JUDGE DREDD                     | 99,00         | SUPER TENNIS               | 149,00        |
| KILLER INSTINCT                 | 99,00         | TETRIS ATTACK              | 349,00        |
| LE ROI LION                     | 299,00        | TINTIN AU TIBET            | 149,00        |
| LES SCHTROUMPS                  | 149,00        | TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL | 199,00        |
| LUCKY LUCKE                     | 249,00        | WARLOCK                    | 129,00        |
| <b>MARIO KART</b>               | <b>199,00</b> | WHIZZ                      | 99,00         |
| MORTAL KOMBAT                   | 99,00         | WORLD MASTER GOLF          | 149,00        |
| MORTAL KOMBAT 2                 | 149,00        | WRESTLEMANIA               | 149,00        |
| MYSTIC QUEST                    | 129,00        | <b>ZELDA 3</b>             | <b>199,00</b> |
| <b>NBA LIVE 97</b>              | <b>149,00</b> | ZOOP                       | 99,00         |
| NHL 96                          | 99,00         |                            |               |
| OSCAR                           | 99,00         |                            |               |
| PACK ATTACK                     | 129,00        |                            |               |
| PLOK                            | 129,00        |                            |               |

\* MANETTE ASCII 99,00  
\* ALIMENTATION SECTEUR 199,00  
\* PRISE PERITEL 149,00

## 3DO

|                                 |              |                             |        |
|---------------------------------|--------------|-----------------------------|--------|
| <b>ALONE IN THE DARK 2 (VF)</b> | <b>99,00</b> | * MANETTE TURBO 6 BOUTONS   | 99,00  |
| ALONE IN THE DARK (VF)          | 69,00        | * MANETTE TURBO 1           | 99,00  |
| BATTLE SPORT                    | 99,00        | * MANETTE PANASONIC         | 99,00  |
| CASPER (NTSC)                   | 99,00        | * ADAPTATEUR MANETTE SNIN   | 99,00  |
| CORPSE KILLER                   | 69,00        | * FLIGHT STICK (SIMULATION) | 199,00 |
| CRIME PATROL                    | 99,00        | RETURN OF THE               |        |
| DOOM                            | 99,00        | RISE OF THE ROBOT           | 99,00  |
| FIFA SOCCER                     | 99,00        | SAMPLER 2 +10 DEMOS         |        |
| FLIGHT STICK (SIMULATION)       | 199,00       | +TEST MEMOIRE 15 mn 79,00   |        |
| FLYING NIGHTMARE                | 99,00        | SHOCK WAVE 1                | 69,00  |
| HELL                            | 99,00        | SHOCK WAVE 2                | 99,00  |
| IMMERCENARY                     | 69,00        | SNOW JOB                    | 99,00  |
| INCREDIBLE MACHINE              | 69,00        | SPACE HULK                  | 99,00  |
| IRON ANGEL                      | 99,00        | SPACE PIRATE                | 99,00  |
| JOYPAD PANASONIC                | 99,00        | STAR BLADE                  | 99,00  |
| KING DOM : THE FAR REACHES      | 99,00        | STATION INVASION            | 99,00  |
| LAST BOUNTY HUNTER              | 99,00        | STELLA 7                    | 69,00  |
| OLYMPIC GAMES                   | 99,00        | STRIKER                     | 99,00  |
| PEEBLE BEACH GOLF               | 99,00        | SYNDICATE                   | 99,00  |
| PSYCHIC DETECTIVE               | 69,00        | TOTAL ECLIPSE               | 69,00  |
|                                 |              | VIRTUOSO                    | 69,00  |
|                                 |              | WHO SHOT JOHNNY ROCK        | 99,00  |
|                                 |              | WING COMMANDER 3            | 99,00  |
|                                 |              | ZNADNOST                    | 99,00  |

## NEO GEO CD

|                             |               |                            |               |
|-----------------------------|---------------|----------------------------|---------------|
| <b>MANETTE</b>              | <b>249,00</b> | <b>LAST BLADE</b>          | <b>399,00</b> |
| AERO FIGHTER 2              | 199,00        | <b>METAL SLUG 2</b>        | <b>399,00</b> |
| AGRESSOR OF THE DARK COMBAT | 199,00        | NINJA MASTER               | 199,00        |
| ALFA MISSION 2              | 199,00        | POWER SPIKES               | 149,00        |
| <b>BLAZING STAR</b>         | <b>399,00</b> | PULSTAR                    | 199,00        |
| FATAL FURY SPECIAL          | 199,00        | RAGNAGARD                  | 249,00        |
| FOOTBALL FRENZY             | 199,00        | <b>REAL BOUT 2 SPECIAL</b> | <b>399,00</b> |
| GALAXY FIGHT                | 199,00        | SAMOURAI SHODOWN 4         | 399,00        |
| GHOST PILOT                 | 199,00        | SAMOURAI SHODOWN RPG       | 399,00        |
| KARNOV'S REVENGE            | 199,00        | SUPER SIDE KICK 2          | 199,00        |
| KING OF FIGHTER 96 COLL.    | 199,00        | TWINKLE STAR SPRITES       | 199,00        |
| KING OF FIGHTER 97          | 399,00        | VIEW POINT                 | 199,00        |
|                             |               | WIND JAMMER                | 199,00        |

## GAME BOY

**CONSOLE GAME BOY POCKET + SOCCER** 399 F  
**CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR** 349 F  
**CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR** 329 F  
**GAME BOY CAMERA** 349 F  
**IMPRIMANTE** 399 F

|                         |               |                             |               |
|-------------------------|---------------|-----------------------------|---------------|
| ALIEN 3                 | 99,00         | MARIO LAND 2                | 199,00        |
| ALLEWAY                 | 149,00        | MARIO PICROSS               | 169,00        |
| ASTERIX ET OBELIX       | 199,00        | MEGAMAN WORLD               | 129,00        |
| BATMAN FOR EVER         | 99,00         | NBA JAM                     | 99,00         |
| <b>BRAIN DRAIN</b>      | <b>199,00</b> | PINOCCHIO                   | 249,00        |
| BUST A MOVE 2           | 249,00        | POP UP                      | 99,00         |
| CASTELVANIA             | 199,00        | RETURN OF THE JEDY          | 199,00        |
| <b>COUPE DU MONDE</b>   | <b>229,00</b> | SCHTROUMPS AU TOUR DU MONDE | 249,00        |
| CUTHEROAT ISLAND        | 99,00         | SPIROU                      | 99,00         |
| DAFFY DUCK              | 199,00        | TAMAGOSHI                   | 199,00        |
| DONKEY KONG LAND 3      | 249,00        | TARZAN                      | 149,00        |
| DRAGON HEART            | 99,00         | TAZ MANIA                   | 199,00        |
| DR MARIO                | 129,00        | TENNIS                      | 129,00        |
| EARTH WORM JIM 2        | 129,00        | TETRIS                      | 199,00        |
| F1 RACE                 | 129,00        | TETRIS ATTACK               | 199,00        |
| FERRARI                 | 129,00        | TETRIS PLUS                 | 169,00        |
| <b>FIFA 98</b>          | <b>199,00</b> | TINTIN AU TIBET             | 169,00        |
| GOEMON MYSTICAL LEGENDS | 199,00        | TRACK N FIELD               | 169,00        |
| GOLF                    | 129,00        | <b>TUROC</b>                | <b>199,00</b> |
| JUDGE DREDD             | 99,00         | WARIO LAND                  | 199,00        |
| <b>JURASSIK PARK 2</b>  | <b>249,00</b> | WARIO LAND 2                | 249,00        |
| KILLER INSTINCT         | 169,00        | WAVE RACE                   | 129,00        |
| LE BOSSU DE NOTRE DAME  | 249,00        | WWF RAW                     | 149,00        |
| LE ROI LION             | 199,00        | WWF RAW                     | 149,00        |
| LES SCHTROUMPS          | 169,00        |                             |               |
| <b>LUCKY LUCKE</b>      | <b>199,00</b> |                             |               |
| MARIO ET YOSHI          | 129,00        |                             |               |
| MARIO LAND              | 169,00        |                             |               |

### ACCESSOIRES

\* ECRAN GB 35,00  
\* LOUPE AVEC LUMIERE 79,00  
\* BATTERY PACK (GB POCKET) 99,00

## AUTRES

|  |                 |              |
|--|-----------------|--------------|
| <b>Néo Géo</b>   | ART OF FIGHTING | 249,00       |
|  | FATAL FURY II   | 199,00       |
|  | WORLD HEROES II | 199,00       |
| <b>Nomad + ADAPTATEUR MULTIEUX</b>                             |                 | <b>790 F</b> |
| PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive F |                 |              |
| <b>Cdi 450 + CARTE VIDEO + 1 FILM</b>                          |                 | <b>690 F</b> |
| <b>Nec CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE</b>            |                 |              |
| <b>Jaguar TOUS LES JEUX A 99 F</b>                             |                 |              |
| <b>Virtual Boy + MARIO TENNIS</b>                              |                 | <b>299 F</b> |



# ESPACE 3 games

## PLAYSTATION

— PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD 1090 F  
 — PLAYSTATION + 1 MANETTE DUAL SHOCK + 100 F de bon d'achat 990 F  
 → Volant + Pédalier + montre 449 F → Pistolet 199 F  
 → Psychopad 299 F

### JEUX USA

FINAL FANTASY VII 199,00  
 FINAL FANTASY TACTIC 399,00  
 SAGA FRONTIER 399,00

### JEUX JAP

BRAVE FENCER + DEMO 449,00  
 BREATH OF FIRE 2 449,00  
 BUSHIDO BLADE 2 449,00  
 EIN HANDER 449,00  
 FRONT MISSION 2 399,00  
 GRAN TOURISMO 299,00  
 KING OF FIGHTER 97 449,00  
 PARASITE EVE 449,00  
 RESIDENT EVIL 2 299,00  
 TEKKEN 3 299,00  
 X-MEN VS STREET FIGHTER 299,00

### JEUX EUROPEENS

ACTUA SOCCER CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE 299,00  
 ACTUA SOCCER 2 249,00  
 ADIDAS POWER SOCCER 98 349,00  
 AIR RACE 249,00  
 ALERTE ROUGE 349,00  
 ALUNDRA 349,00  
 AMORED CORE 349,00  
 AYTORN SENNA KART 2 299,00  
 AZUR DREAMS 349,00

### BATMAN ET ROBIN

BIO FREAKS 349,00  
 BLOODY ROAR 349,00  
 BOMBERMAN 299,00

### BROKEN HELIX

BUSHIDO BLADE 349,00  
 BUST A MOVE 3 249,00  
 CAESAR PALACE 349,00  
 CARDINAL SYN 349,00

### CASTLE VANIA

CHILL 249,00  
 CIRCUIT BREAKERS 369,00  
 CLOCK TOWER 349,00  
 COLLIN MC CREE RALLY 369,00

### COURIER CRISIS

CRASH BANDICOOT 2 349,00  
 CROC 349,00  
 DARK OMER (WARHAMMER 2) 369,00

### DEAD BALL ZONE

DEAD OR ALIVE 369,00  
 DEATH TRAP DUNGEON 299,00  
 DEVIL DECEPTION 249,00

### DIABLO

DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN 349,00  
 DISCWORLD 2 249,00  
 DRAGON BALL FINAL BOUT 299,00

### FELONY

FANTASTIC FOUR 299,00  
 FIFA COUPE DU MONDE 399,00

### FIGHTING FORCE

FINAL FANTASY 7 299,00  
 FORMULA KART 349,00  
 FORMULA ONE 97 299,00

### FORSAKEN

G POLICE 299,00  
 GEX 3D 369,00  
 GHOST IN THE SHELL 349,00

### GRAN TOURISMO

GT 349,00  
 HEART OF THE DARKNESS 349,00  
 HERCULES 349,00

### HERK'S ADVENTURA

INDY 500 299,00  
 INTERNATIONAL RALLY 369,00  
 CHAMPIONSHIP SHIP 369,00

### JEREMY MC GRATH

JOSEPH DEVIL 249,00  
 JONAH LOMU RUGBY 369,00  
 KLONKA 349,00

### KULA WORLD

KURUSHI 299,00  
 LAST REPORT 249,00  
 LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2 349,00

### LITTLE BIG ADVENTURE

LUCKY LUCKE 349,00  
 MG TURBO RACING 299,00  
 MAGIC THE GATHERING 199,00

### MARVEL SUPER HEROES

MDK 199,00  
 MEGAMAN 8 349,00  
 MEGAMAN BATTLE AND CHASE 349,00

### MEN IN BLACK

MONOPOLY 299,00  
 MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY 269,00  
 MOTORHEAD 369,00

### MOTO RACER

NAGANO 369,00  
 NBA LIVE 98 369,00  
 NEED FOR SPEED 3 369,00

### NEWMAN HAAS

NHL 98 369,00  
 NHL FACE OFF 98 299,00  
 NIGHTMARE CREATURE 299,00

### ODD WORLD + PAD

ONE 369,00  
 OVER BOARD 349,00  
 PANDEMONIUM 2 299,00

### PERFECT ASSASSIN

PITFALL 3D 349,00  
 PITCH BLANK 299,00  
 POWER BOAT RACING 299,00

### POY BOY

PREMIER MANAGER 98 349,00  
 PRO FOOT CONTEST 98 349,00  
 RAPID RACER 349,00

### RASCAL

RISK 299,00  
 RIVEN 369,00  
 ROAD RASH 3D 369,00

### ROCK N' ROLL RACING 2

SENTINEL RETURNS 299,00  
 SHADOW MASTER 249,00  
 SIM CITY 2000 349,00

### SNOW RACERS 98

SPAWN 299,00  
 STAR WARS 349,00  
 STREET FIGHTER COLLECTION 329,00

### STREET FIGHTER EX PLUS

+ MANETTE 349,00  
 SUPER PANG COLLECTION 299,00  
 SWAGMAN 249,00

### TENNIS ARENA

THEME HOSPITAL 369,00  
 TIME CRISIS + GUN 549,00  
 TOCA TOURING CAR 369,00

### TOKYO HIGHWAY BATTLE

+ MANETTE + MEMORY CARD 299,00  
 TOMB RAIDER 369,00  
 TOTAL NBA 299,00

### TRANSPORT TYCOON

TREASURE OF THE DEEP 349,00  
 V-BALL 329,00  
 VERSAILLES 349,00

### VIPER

WARGAMES 369,00  
 WCW NITRO 329,00  
 WORLD LEAGUE SOCCER 369,00

### XENOCRACY

X-MEN VS STREET FIGHTER 349,00  
 SOURIS 169,00  
 PRO ACT II REPLAY 349,00

### CABLE DE LIAISON

MANETTE 99,00  
 MANETTE ASCII 99,00  
 RALLONGE MANETTE 99,00

### MEMORY CARD 120 BLOCS

PRISE PERITEL RGB 99,00  
 ADAPTEUR MULTI JOUEUR 399,00  
 GAME BOOSTER 399,00

### MANETTE DUAL SHOCK

199,00  
 TOMB RAIDER 169,00  
 TOTAL NBA'96 149,00

### TRACK'N FIELD

TUNEL B1 169,00  
 VANDAL HEART 169,00  
 VIEW POINT 149,00

### VIRTUA OPEN TENNIS

WARCRAFT 2 199,00  
 WIPE OUT 2097 169,00  
 WWF IN YOUR HOUSE 99,00

## PROMO PSX

### JEUX JAP

BASTARD 199,00  
 DRAGON BALL Z GT 199,00  
 FINAL FANTASY 7 199,00  
 MARVEL S. HEROES 149,00  
 ROCKMAN BATTLE CHASE 99,00

### JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY 149,00  
 BATMAN FOREVER 149,00

### BATTLE SPORT

BLACK DOWN 149,00  
 BREAK POINT TENNIS 199,00  
 BURNING ROAD 169,00

### BUST A MOVE 2

COMMAND AND CONQUER 149,00  
 CASPER 169,00  
 CRUSADER NO REMORSE 99,00

### CRYPT KILLER

DESTRUCTION DERBY II 169,00  
 DIE HARD TRILOGY 169,00  
 DUKE NUKEN 3D 199,00

### FADE TO BLACK

FIFA 97 169,00  
 FIFA 98 199,00  
 FORMULA ONE 169,00

### GRID RUN

HEXEN 149,00  
 HI OCTANE 99,00  
 IRON AND BLOOD 99,00

### IRON MAN

INTERNATIONAL SOCCER DX 129,00  
 ISS PRO 199,00  
 JURASSIC PARK 2 169,00

### KILLING ZONE

MAGIC CARPET 129,00  
 MICROMACHINE 3V 169,00  
 MORTAL KOMBAT TRILOGY 169,00

### + CARTE MEMOIRE

NBA IN THE ZONE 149,00  
 NBA IN THE ZONE 2 199,00  
 NBA JAM EXTREME 199,00

### NBA LIVE 97

NEED FOR SPEED 2 169,00  
 OLYMPIC SOCCER 149,00  
 PROJECT X2 149,00

### RAVEN PROJECT

RAYMAN 129,00  
 RETURN FIRE 169,00  
 REVOLUTION X 199,00

### RISE 2 RESURRECTION

ROAD RASH 199,00  
 SHOCKWAVE 169,00  
 SLAM AND JAM 96 169,00

### SOVIET STRIKE

SPICE WORLD 199,00  
 STAR WINDER 169,00  
 SUPER FOOTBALL CHAMP 149,00

### THUNDER HAWK 2

LA HORDE 169,00  
 MAGIC CARPET 149,00  
 MEGAMAN X3 99,00

### MORTAL KOMBAT TRILOGY

NBA JAM EXTREME 99,00  
 NBA JAM TE 99,00  
 NBA LIVE 97 99,00

### NFL 97

NHL POWERPLAY 129,00  
 PGA TOUR GOLF 97 129,00  
 NFL 97 129,00

### SCORCHER

SHELL SHOCK 149,00  
 SHOLK WAVE 129,00  
 SKELETON WARRIOR 169,00

### SLAM AND JAM

SOVIET STRIKE 169,00  
 SPACE HULK 2 99,00  
 STREET RACER 99,00

### SUPER PUZZLE FIGHTER II

TEMPESTS 2000 169,00  
 THEME PARK 169,00  
 TILT 169,00

### TOSHIDEN URA

TRASH IT 149,00  
 TUNEL 31 99,00  
 ULTIMATE MORTAL KOMBAT 199,00

### VIRTUA FIGHTER

WESTLEMANIA 169,00  
 WIPE OUT 2097 99,00

## SATURN

→ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + TOMB RAIDER  
 + 100 F DE BON D'ACHAT\* 990 F

### JEUX JAP

DEAD OR ALIVE 399,00  
 FATAL FURY 3 99,00  
 FATAL FURY REAL BOUT 449,00

### SPECIAL + RAM

FATAL FURY REAL BOUT + RAM 199,00  
 KING OF FIGHTER 97 + CARTOUCHE 469,00

### LAST BRONX

SAMOURAI 3 + RAM 99,00  
 SAMOURAI RPG 199,00  
 SHINING FORCE 3 299,00

### STREET FIGHTER

VS X-MEN 449,00  
 TOSHIDEN 2 99,00  
 VAMPIRE SAVIOR + RAM 469,00

### JEUX EUROPEENS

ATLANTIS 369,00  
 BURNING RANGERS 369,00  
 BUST A MOVE 2 169,00

### BUST A MOVE 3

CROC 249,00  
 DIE HARD TRILOGY 199,00  
 DISCWORLD II 199,00

### DUKE NUKEN 3D

ENEMY ZERO 249,00  
 FIFA 98 299,00  
 FIGHTER MEGAMIX 369,00

### FORMULA KART

HOUSE OF DEATH 249,00  
 + GUN 369,00  
 JOHN MADDEN 98 199,00

### JURASSIC PARK

HEXEN 169,00  
 LOST WORLD 199,00  
 LAST BRONX 199,00

### NASCAR 98

NBA ACTION 98 369,00  
 NBA LIVE 98 369,00  
 NHL 98 329,00

### PANZER DRAGON

SAGA 369,00  
 QUAKE 369,00  
 RIVEN 369,00

### SEGA RALLY

SEGA TOURING CAR 299,00  
 SHINING FORCE 3 369,00  
 SONIC R 369,00

### STEEL SLOPE

STREET FIGHTER 169,00  
 ALPHA 2 369,00  
 SLIDER 369,00

### WARCRAFT 2

WORLD LEAGUE SOCCER 369,00  
 WORLD WIDE SOCCER 98 369,00  
 WORLD WIDE SOCCER 97 169,00

### • GENIAL ACTION REPLAY +

ADAPTEUR + MEMORY CARD 3 en 1 249 F  
 • PAD ANALOGIQUE 199 F  
 • ADAPTEUR 6 JOUEURS 259 F

### • ADAPTEUR POUR JEUX

JAPONNAIS 149 F  
 SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F  
 • MEMORY CARD 8 MEG 199 F

### Jeu PROMO à 99 F au choix

• ACTUA SOCCER EDITION  
 • ALIEN TRILOGY  
 • AMOK  
 • AREA 51

• BATMAN FOR EVER  
 • BLACK DOWN  
 • BLACK FIRE  
 • BLAZING DRAGON

• BUG TOO  
 • CROW CITY OF ANGEL  
 • CRUSADER NO REMORSE  
 • J. MADDEN

• JACK BACK  
 • DAYTONA USA CC  
 • DECON 5  
 • DOOM

• DRAGON HEART  
 • EARTH WORM JIM 2  
 • FIFA 96  
 • FIGHTING VIPER II

• FRANK THOMAS BIG HURT  
 • FRANKENSTEIN  
 • GEN WAR  
 • GRID RUN

• HI OCTANE  
 • IRON MAN  
 • J. MADDEN  
 • JACK BACK

• LA HORDE  
 • MAGIC CARPET  
 • MEGAMAN X3  
 • MORTAL KOMBAT TRILOGY

• NBA JAM EXTREME  
 • NBA JAM TE  
 • NBA LIVE 97  
 • NFL 97

• NHL POWERPLAY  
 • PGA TOUR GOLF 97  
 • REVOLUTION II  
 • SCORCHER

• SHELL SHOCK  
 • SHOLK WAVE  
 • SKELETON WARRIOR  
 • SLAM AND JAM

• SOVIET STRIKE  
 • SPACE HULK 2  
 • STREET RACER  
 • SUPER PUZZLE FIGHTER II

• TEMPESTS 2000  
 • THEME PARK  
 • TILT  
 • TOSHIDEN URA

• TRASH IT  
 • TUNEL 31  
 • ULTIMATE MORTAL KOMBAT  
 • VIRTUA FIGHTER

• WESTLEMANIA  
 • WIPE OUT 2097

• LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS 449,00  
 • MISSION IMPOSSIBLE 499,00  
 • MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES 469,00

• NAGANO 499,00  
 • NBA HANGTIME 349,00  
 • NBA PRO 469,00

• NHL BREAKAWAY 98 499,00  
 • QUAKE 469,00  
 • RAMPAGE 449,00

• ROBOTRONX 449,00  
 • STARWARS 499,00  
 • SUPER MARIO 64 369,00

• SUPER MARIO KART 64 369,00  
 • TETRISPERE 399,00  
 • TURKOK 349,00

• WAVE RACE 64 349,00  
 • WAYNE GRETZKY HOCKEY 349,00  
 • WCW VS NWO 469,00

• WETRIX 399,00  
 • YOSHIES STORY 429,00  
 • FORCE PACK VIBREUR 129 F

• MEMORY CARD 4X 149 F  
 • VOLANT + PEDALIER 499 F  
 • ACTION REPLAY 399 F

• RALLONGE MANETTE 69 F  
 • SHOCK WAVE 299 F  
 • MANETTE 199 F  
 • GAME BOOSTER 399 F

• MEMORY CARD 99 F

## NINTENDO 64

NINTENDO 64 EUR  
 + 100 F de bon d'achat\* 999 F

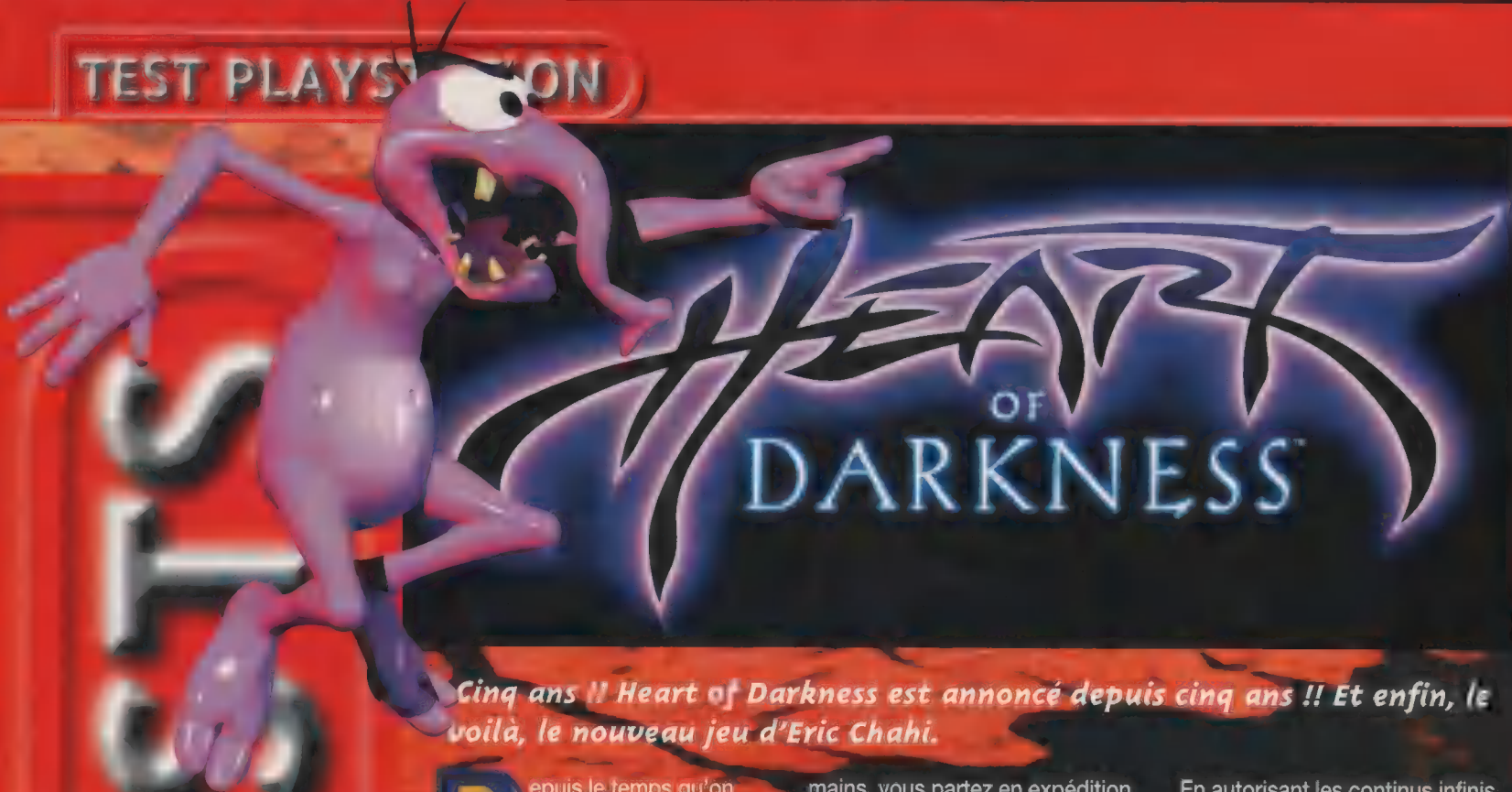
128, bd Voltaire  
 75011 PARIS - M° Voltaire



Lundi : 13h-19h

Mardi au Samedi : 10h-19h





# HEART OF DARKNESS

Cinq ans !! Heart of Darkness est annoncé depuis cinq ans !! Et enfin, le voilà, le nouveau jeu d'Eric Chahi.

**D**epuis le temps qu'on vous bassine avec ce jeu, on s'en souvient bien, depuis 1992-93, il était temps qu'il sorte. Après des problèmes successifs, ce titre, prévu chez Virgin à l'origine, est finalement passé sous la bannière d'Infogrames. L'équipe de développement est restée la même (Docteur Eric Chahi et Mister Frédéric Savoir). Vous incarnez un petit garçon pas très studieux nommé Andy. Un jour, votre chien Whisky se fait enlever par erreur par les Ténèbres. Alors, prenant votre courage à deux

maines, vous partez en expédition pour sauver votre fidèle compagnon. Équipé d'un fusil électrique et d'une passoire sur la tête en guise de casque, c'est à bord d'un coucou fait maison qu'Andy rejoindra le cœur des Ténèbres. Le genre est fidèle au premier jeu d'Eric Chahi, Another World. Pour prendre une comparaison plus récente, HoD ressemble un peu à L'Odyssée d'Abe. Andy doit passer les tableaux des huit niveaux tout en 2D, et résoudre les énigmes posées. À part les actions classiques comme sauter, courir, grimper, nager et marcher, Andy pourra récupérer le pouvoir de lancer des boules d'énergie. Le secret du jeu est de ne pas se laisser abuser par les décors et de

En autorisant les continus infinis, les développeurs ont fait le choix du fun. En effet, dans HoD, l'espérance de vie moyenne d'Andy est de 5 minutes environ. Au début, on se fait tuer plusieurs fois à chaque tableau. Compter les vies auraient rendu la difficulté beaucoup trop élevée. Mais revers de la médaille, ce choix raccourcit considérablement la durée de vie du jeu. À part ça, Heart of Darkness est comme on l'attendait : beau et prenant. Il offre une ambiance unique, grâce la qualité des scènes cinématiques et au caractère des héros. Andy, Whisky, l'Ami... donnent un certain charme à l'histoire. Toutefois, ceux qui auront joué à L'Odyssée d'Abe seront déçus par l'aspect très linéaire d'HoD. En général, on n'y rejoue pas après l'avoir fini. Cela dit, Heart Of Darkness fera sûrement le carton attendu, et, à la fin, une petite surprise vous attend. Mais on ne vous le dévoilera pas...

Au premier niveau, un gros monstre mangera tout l'équipement d'Andy. Ce n'est qu'au dernier niveau qu'il retrouvera le glouton.

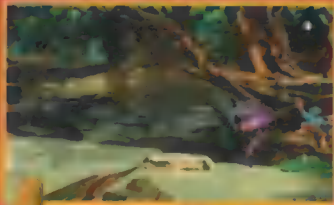
Quand les auteurs d'Another World et de Flashback s'associent pour réaliser un jeu pendant cinq ans, on peut s'attendre au miracle. Enfin, il n'y a pas eu de miracle, mais, au final, un bijou !! Par contre, après y avoir joué des heures d'affilée, mon moral était à plat. Se faire décimer des centaines de fois fout le cafard... Par rapport à L'Odyssée d'Abe, HoD est moins riche. Une fois que le jeu est fini, on n'a pas besoin de le refaire pour sauver tous les Mudokons, par exemple. Enfin, à part ça, HoD tient toutes ses promesses. Ceux qui aiment le genre seront aux anges.

GIA

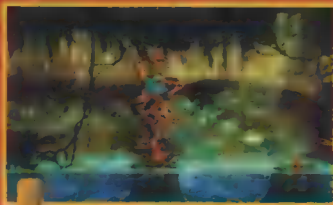


## DES PETITS TRUCS

Pour vous aider un peu dans le jeu, voici quelques astuces qui vous permettront de mourir moins souvent.



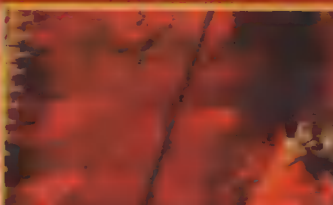
Essayez toujours de grimper. Le décor est tellement beau qu'on n'y pense pas toujours. En plus, vous pourrez sauter et vous accrocher en pleine chute.



Une fois acquis le pouvoir de lancer des boules d'énergie, maintenez le bouton Rond appuyé. Pendant ce temps, appuyez une fois sur Triangle, et Andy chargera son coup. Celui-ci sert à faire pousser les plantes auxquelles vous grimpez.



N'oubliez pas de vous baisser. Souvent, c'est au sol que se situe la clé de l'énigme. Regardez aussi dans les tableaux voisins pour trouver l'élément qui manque pour résoudre une énigme.



Quand vous êtes coincé, sautez. C'est bête, mais parfois, ça marche.

Vicious ne se gênera pas pour vous utiliser comme esclave.

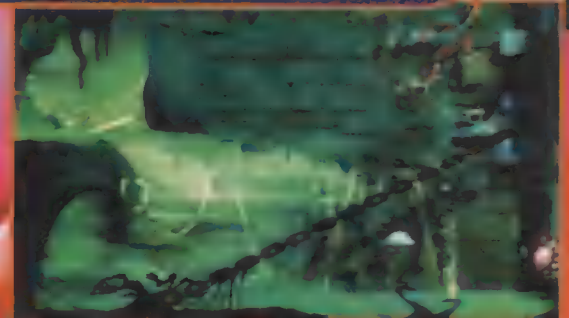


Ces monstres se multiplieront si vous n'êtes pas assez rapide pour les détruire.



Ne vous laissez pas subjuguer par la beauté des décors. Gardez l'œil grand ouvert.

Regardez bien dans le décor : le truc rose qui a l'air hostile est en fait un bouton.



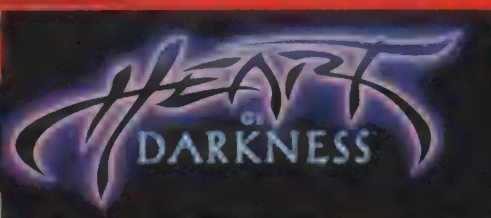
## AVIS OUI !

Ça démarre comme une machine hollywoodienne et ça le reste jusqu'à la fin. Ça fait penser à Another World et c'est du Another World puissance 100. La réalisation n'a l'air de rien mais elle grouille de petits détails incroyables comme le coup des ombres... C'est vrai qu'en s'acharnant on finit le jeu en vingt-quatre heures, mais Heart of Darkness doit être apprécié par petites prises, pas d'un bloc. L'histoire est intéressante, le game-play fondamentalement bon, et les énigmes bien tordues. Vous l'aurez attendu longtemps, mais vous ne serez pas déçu du voyage.



SPY





## L'ART DE SE FAIRE TUER

Heart of Darkness est un jeu pour les masochistes. Vous mourez de façon atroce et douloureuse très souvent. Dépêché, déchiqueté, bouffé, arraché, écrasé, concassé, brûlé, mangé, aspiré, broyé... A la fin, il ne restera que les basketts d'Andy pour rappeler son existence.



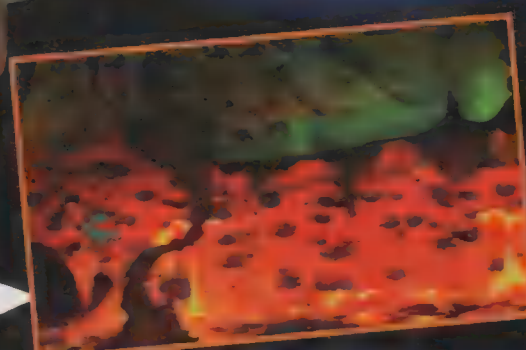
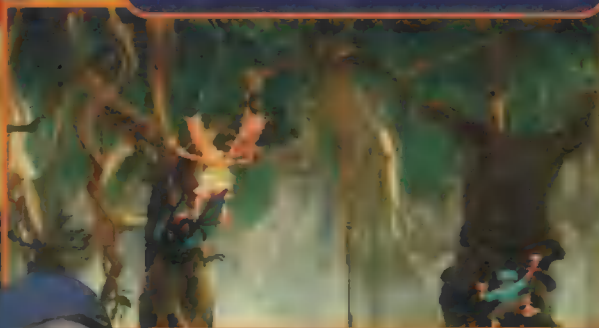
Là, c'est des dizaines de monstres qui se jettent sur Andy pour le manger tout cru.



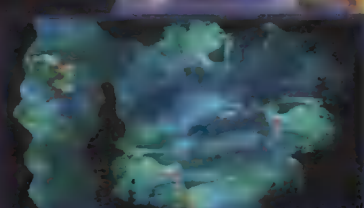
Des piranhas qui sautent hors de l'eau... Vous ne serez à l'abri nulle part.



Au cours du jeu, Andy fera ami-ami avec l'Amigo.



Ses flammes surgissent en rythme.



Dans l'eau, ces plantes aspirent et créent des courants.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : AMAZING STUDIOS
- Editeur : OCEAN
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Contrôle : BON
- Difficulté : ELEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : OUI

### PRESENTATION

Des scènes cinématiques de folie, des persos aux caractères forts. A VOIR ABSOLUMENT !

97%

### GRAPHISMES

Les tableaux sont variés et somptueux. Un régal pour les yeux !

95%

### ANIMATION

Aucun loading ne se fait remarquer !! Andy se déplace de façon très fluide.

90%

### MUSIQUE

Grandiose. Du travail de pros.

90%

### BRUITAGES

Les digits et les accents des persos sont très bien trouvés.

95%

### DUREE DE VIE

Malgré les continus infinis, il y en a pour des heures de jeu haletantes.

88%

### JOUABILITE

Andy est très maniable, mais pour les plates-formes, il manque de précision.

84%

### INTERET

C'est un genre bien particulier, mais il accrochera un grand nombre de joueurs. Toutefois, pour les acharnés, il sera un petit peu trop court.

90%



# V-BALL

TEST PLAYSTATION

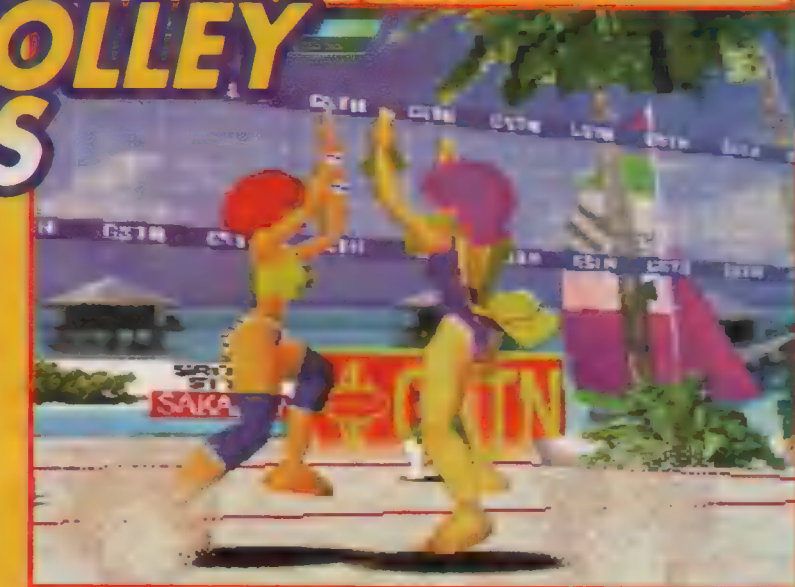
## BEACH VOLLEY HEROES

Les poses des vainqueurs sont hilarantes.

Depuis *Super Beach Ball* sur *Super Nintendo*, le *Beach* n'a plus vraiment été à l'honneur. Mais justice est faite, voilà enfin le premier jeu qui vient combler cette lacune sur *Playstation*.

**L**e soleil, la mer, les vagues, les mouettes, une plage, un filet, des grands gaillards blonds et bronzés, tout cela ressemble aux vacances, et surtout au beach volley ! Prenez une équipe de deux volleyeurs parmi les Kung-fus, les Soccers, les Sexies, les Gals, les Fighters et bien d'autres encore. Les règles du volley ont été archi simplifiées. Le but est de faire atterrir la balle dans le terrain adverse. Les techniques sont aussi très simples : passe basse (réception) avec le bouton Rond, passe haute avec le bouton Croix, et envoi de l'autre côté avec le bouton Carré. Ce dernier peut être transformé en smash si le timing est bon. On peut aussi balancer des coups spéciaux en maintenant appuyé le bouton Triangle juste avant le smash si la barre de Power qui compte vos exploits le permet. Le volleyeur qui encaisse ce genre de coup perd en général

une bonne dose d'énergie. Quand il en perd trop, sa fatigue le rattrape, et ça se voit ! Ses gestes sont moins précis et moins rapides. Enfin, en mode Championnat, on peut équiper ses joueurs en leur achetant des maillots de bain à protection (!) +20, des talismans, des anneaux de Power +100, des boissons énergétiques, et plein d'autres choses encore. Il suffit de gagner assez de sous pour se les procurer. *V-Ball* est un jeu super original, et son esprit vacances n'est pas pour nous déplaire... Alors, pas d'hésitations. Faites comme nous, essayez-le, il sera vite adopté.



Réception, passe haute et smash, voilà le bon enchaînement.



Les Fighters contre les Actors, un match bourrin en perspective.



Certains décors font tout de suite penser aux vacances, avec le sable chaud et la mer à l'horizon.



### AVIS OUI !

Les vacances sur la Playstation, c'est avec *V-Ball*. J'avais adoré *Super Beach Ball*, et ça fait des années que je n'avais plus tâté de volley. *V-Ball* est un vrai petit bijou, très fun, mais en même temps très technique. Réception, passe puis smash. Si vous suivez le rythme, vous pourrez battre tout le monde. En plus, la réalisation est à la hauteur, et l'humour qui plane donne une vraie bouffée de fraîcheur. Avant de partir à la plage faire les marioles comme Tom Cruise dans "Top Gun", c'est l'occasion de s'entraîner.



GIA

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : TECHNOS
- Editeur : FUNSOFT
- Prix : D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- BEACH VOLLEY

#### PRESENTATION

Pas d'intro, mais les menus sont très clairs.

#### GRAPHISMES

Des décors originaux et des persos assez bien détaillés et typés.

#### ANIMATION

On suit la balle sans mal, malgré les changements de vue.

#### MUSIQUE

Les musiques, rythmées, donnent de l'action aux matchs.

#### BRUITAGES

Les cris de victoire sont géniaux. La foule est en délire !!!

#### DURÉE DE VIE

On s'amuse comme des petits fous. C'est un vrai régal.

#### JOUABILITÉ

Juste un peu d'attente pour les coups spéciaux. Sinon, ça roule.

#### INTERET

Même si sa réalisation n'est pas hallucinante, *V-Ball* ravira ceux qui aiment les vacances au soleil.

88%





# BREATH OF FIRE III



**La saga des Breath of Fire est très connue des anciens possesseurs de Super Nintendo, puisque cette console avait accueilli les deux premiers épisodes. Là encore vous retrouverez des voleurs, mais aussi des dragons !**

**V**otre héros a le pouvoir de se transformer en dragon, mais ce n'est pas le seul être polymorphe du jeu. En combinant les rubis contenant de l'essence de dragon, il pourra effectuer des attaques particulièrement destructrices. Il y a deux manières d'apprendre de nouvelles techniques de combat : soit recopier celles des adversaires, en utilisant l'icône de l'œil durant un combat ; soit en apprendre auprès d'un maître, qui souvent vous demandera un service en échange. Vous allez comme

d'habitude voir du pays et beaucoup voyager. Heureusement, un bateau vous simplifiera certains voyages. Les combats et la prise en main du jeu sont très aisés, grâce aux icônes qui représentent les actions possibles. Vous retrouverez également les petits jeux d'action, comme la partie de pêche, communs à tous les Breath. En japonais, le jeu était très difficile à cause de certaines énigmes, mais là ça va beaucoup mieux. Le jeu est en 3D isométrique, qui se révèle être une vraie 3D, puisque au moyen

des boutons "L" et "R", on peut déplacer les angles de caméra. Un bouton permet d'accélérer le mouvement des personnages. On peut sauvegarder dans les auberges ou établir un campement lorsque l'on est en déplacement sur la grande carte. Dans ce cas, on ne rencontre pas de monstres aléatoirement, ce qui est plutôt agréable. Le jeu est rempli de petites énigmes à résoudre. Il va donc falloir être malin !



## AVIS OUI !

La Playstation commence à se doter d'un grand nombre de RPG, dont la plupart sortiront en version française. Breath of Fire III bénéficie d'une réalisation soignée, entièrement en 3D. Le jeu est beaucoup plus facile qu'en jap, car on est tout de même assez guidé. Vous retrouverez les épreuves communes à tous les Breath of Fire.

Plus quelques innovations, notamment pour les différentes combinaisons de dragon. Bref, BoF III est un très bon RPG qui mérite qu'on y passe du temps.



PANDA

On peut souder ce garde.







- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **-**
- Textes : **ANGLAIS**

- Développeur : **CAPCOM**
- Éditeur : **CAPCOM**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **E**

- **RPG**
- **1 JOUEUR**
- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **ÉLEVÉE**
- Niveaux de difficulté : **-**
- Continues : **-**
- Sauvegarde : **OUI**

## PRESENTATION

Rien du tout, pas de dessin animé...

70%

## GRAPHISMES

La 3D est assez fine et plutôt jolie.

87%

## ANIMATION

Dans ce genre de jeu, ce n'est pas un facteur déterminant.

-%

## MUSIQUE

Assez agréable à écouter..

88%

## BRUITAGES

Pas mal, même si ça manque de digits vocales.

85%

## DUREE DE VIE

Vous allez devoir vous accrocher avant de le finir !

91%

## JOUABILITE

A moins de ne pas comprendre l'anglais... c'est impeccable.

93%

## INTERET

Breath of Fire III est un très bon RPG. Vous en aurez pour plus d'une trentaine d'heures avant de le terminer ! Pas de doute, c'est un excellent titre.

90%



Vous devez régulièrement acheter de nouvelles armes.



Parfois, il vaut mieux s'enfuir...

Le mur ne semble pas très solide...

Isn't that the wall they were working on before ?

Le campement permet de se reposer et de sauvegarder.

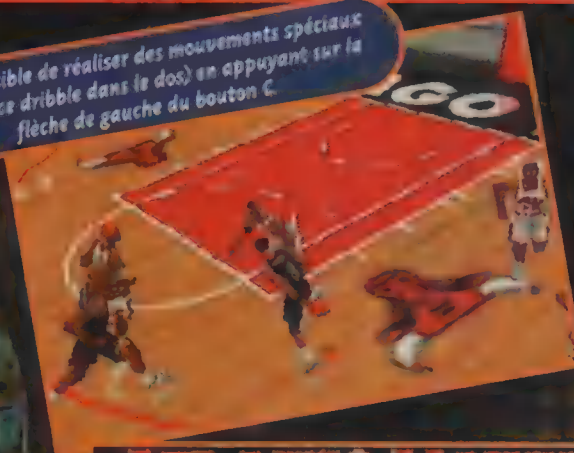
## AVIS OUI !

Après le succès phénoménal de Final Fantasy VII, les éditeurs américains ont enfin compris l'intérêt énorme (et pécunier) de traduire ces petits RPG bien sympas venus du Japon. Breath of Fire III, sans atteindre la beauté de FF VII s'en sort plutôt bien, grâce à l'intérêt du jeu. Toutefois, il est assez guidé et facile quand on comprend tout. Dire que dans deux mois, il sort tout en français. Les anglophobes seront aux anges !!! Mais le plus gros attrait de ce jeu, décidément bourré de qualités, c'est qu'on incarne un dragon. Et ça, aucun autre RPG sur Playstation ne le propose...

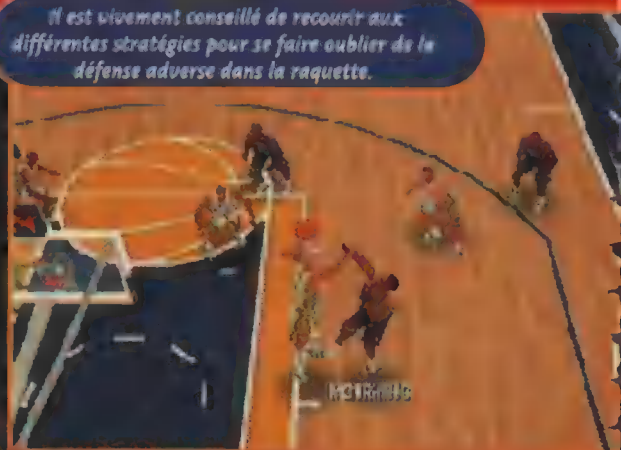
GIA



Il est possible de réaliser des mouvements spéciaux (comme ce dribble dans le dos) en appuyant sur la flèche de gauche du bouton C.



Il est vivement conseillé de recourir aux différentes stratégies pour se faire oublier de la défense adverse dans la raquette.



## ATLANTA HAWKS



La croix indique où le ballon va retomber après un tir loupé. Pratique pour se positionner.



Le Replay est très complet. Vous pourrez zoomer sur l'action, changer de caméra et faire défiler plus ou moins vite l'image en jouant avec la croix analogique.

## L'ART DE LA FEINTE

Le jeu est bourré de petites feintes qui ne manqueront pas de faire la différence (et le spectacle) en mode Multijoueur. La plupart de ces feintes sont accessibles via le bouton C (celui avec les quatre touches jaunes). Selon le joueur, une même pression aura des effets différents. Essayez différentes combinaisons selon que vous êtes en attaque ou en défense. Par exemple, si vous voulez réaliser un Alley Hoop, la flèche haut du bouton C permettra de faire la passe au joueur le plus près du panier. S'il n'est pas marqué, il s'élancera pour faire ce mouvement de folie. Maintenant, entraînez-vous !



En appuyant sur R et Z (gâchette) simultanément, vous pouvez assigner une touche à votre paddle à chaque joueur. Si Bryant a la touche B, vous n'aurez qu'à presser B pour lui faire automatiquement une passe.

## AVIS KOBOUT !

En plus d'être complète au niveau des options, des équipes et des joueurs, cette simulation demeure jouable et accessible. Nintendo a fait un bel effort en ce qui concerne la réalisation (même si le jeu est passablement lent) en proposant voix digits et autres ralentis de qualité. Certes, le jeu aurait pu être plus beau, mais si ce détail ne vous gêne pas, vous verrez que le jeu en vaut la chandelle. Le seul point qui chiffonne, c'est qu'il aura fallu attendre trois ans (!) pour trouver une simulation-loin-d'être-ultime-mais-raisonnable sur N64.



SPY



**Avec Kobe Bryant (NBA Courtside) (quel nom !), la simulation de basket vient d'acquiescer ses lettres de noblesse sur N64. Il était temps.**

C'est donc le numéro 8 des Los Angeles Lakers, la star montante du basket, Mr Kobe Bryant, qui a donné son nom à la première simulation de basket de qualité sur Nintendo 64. Bien lui en a pris. Vous le retrouverez donc au milieu de modes très complets et paramétrables (Présaison, Saison, Play-off, Gestion des roosters, Multijoueur). Cette simulation a également débouché les plus grands noms de ce sport de géant (Grant Hill, Shaquille O'Neal, Shawn Kemp, Hardaway...). Même s'il n'est pas exempt de

reproche, ce titre redonnera confiance aux marionnettistes amateurs de basket. Evidemment, on retrouve les 29 équipes du championnat, avec leurs statistiques et leurs vedettes. En paramétrant l'arbitrage, vous choisirez entre la simulation pure et dure et le jeu d'arcade le plus débridé. Vous pourrez aussi créer vous-même jusqu'à 20 joueurs différents et les sauvegarder dans la Memory Card. Les menus d'options se révèlent assez complets, et on sent que Nintendo Sports s'est inspiré de ce qui se fait de mieux chez les concurrents pour sortir

un produit complet et accessible. Car la jouabilité n'est pas en reste, même s'il existe plus dynamique. Il est possible de réaliser des mouvements spéciaux, de lancer, de dribbler, de dunker, et tout ça sans trop se prendre la tête. En fait seules les huit stratégies sont délicates à gérer du fait qu'elles doivent être activées via la croix directionnelle de gauche. Complet et jouable, KBINBAC vient donc ouvrir la saison NBA avec brio, mais le Total NBA 98 de la PlayStation n'est certainement pas détrôné. Pour ça, il faudrait que Nintendo peaufine ses graphismes !



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : NINTENDO SPORTS
- Éditeur : NINTENDO
- Disponibilité : OUI
- Prix : E

- BASKET
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : PILE + MEMORY C.

# Kobe Bryant in NBA COURTSIDE

## AVIS OUI, MAIS...

Enfin une véritable simu de basket sur N64 ! NBA Courtside s'est fait attendre, mais le résultat en vaut la peine. Les graphismes et les animations sont de qualité même si l'on est en droit d'attendre mieux de la part d'une 64 bits. Le point fort du jeu tient dans les multiples possibilités tactiques. Les mouvements réalisables sur le parquet combleront les puristes. Les différents modes sont un peu limités, mais proposent quand même de se frotter aux stars de la NBA.

TOXIC

Les postures des joueurs sont très réalistes.

## PRESENTATION

Les voix digits et la musique de qualité font oublier la piètre introduction.

80%

## GRAPHISMES

Cette simulation de basket est la plus belle de la N64.

86%

## ANIMATION

L'action n'est pas très speed, mais les mouvements sont fluides et réalistes.

79%

## MUSIQUE

Uniquement présente lors des écrans de sélection.

75%

## BRUITAGES

L'ambiance de la foule est passable, mais il y a un commentateur.

89%

## DUREE DE VIE

A plusieurs, le jeu fera de l'usage. Dommage qu'il n'y ait pas plus de modes.

85%

## JOUABILITE

On commence à faire de belles choses après une bonne heure d'initiation.

87%

## INTERET

Enfin une simulation de basket digne de ce nom sur N64. Si le jeu avait été un peu plus rapide, il aurait atteint des sommets !

87%



# SENTINEL RETURNS

*Sentinel, l'un des jeux de réflexion les plus marquants du milieu des années 80, sort ce mois-ci sur Playstation. Le principe du jeu reste identique à l'original mais les graphismes ont été remis au goût du jour. La mayonnaise prendra-t-elle, treize ans après sa sortie sur BBC Micro ?*

C'est en 1985 que Geoff Crammond sort sur micro-ordinateur BBC sa première version de Sentinel. Jugé à l'époque comme étant le premier jeu en "réalité virtuelle", le succès est immédiat et Sentinel va rapidement être adapté sur C64, ZX Spectrum, Atari ST, Amiga et PC. Il faut dire que le principe du jeu est des plus simples : prendre la place de la sentinelle du niveau dans lequel vous vous trouvez. Vous commencez tout en bas du niveau, alors que la sentinelle est perchée au plus haut sommet. Vous dirigez un robot. Pour vous déplacer à travers le plan de jeu, vous créez un clone de votre robot sur une surface plane et visible du niveau, puis vous vous

télétransporter. Cette opération coûte des points d'énergie, et le seul moyen d'en récupérer consiste à absorber des objets qui se trouvent dans l'aire de jeu : rochers, arbres, blocs ou bien votre ancien clone fera l'affaire. Sachez aussi que vous ne pouvez vous transporter qu'à un endroit inférieur ou égal au niveau où vous êtes. Ainsi, pour atteindre des points situés en hauteur, il faudra construire votre clone sur plusieurs blocs. Dernier point du règlement : ne pas vous faire voir par la sentinelle, car si vous entrez dans sa ligne de mire, elle

absorbiera votre énergie jusqu'à votre mort. Le niveau se termine quand vous aurez absorbé la sentinelle et pris sa place (astuce : plus vous aurez d'énergie en réserve, plus vous sauterez de niveaux). Si les règles sont simples, la pratique l'est beaucoup moins. À réserver aux plus âgés d'entre vous.

Il est conseillé de créer son clone sur une zone dégagée et hors de vue de la sentinelle.

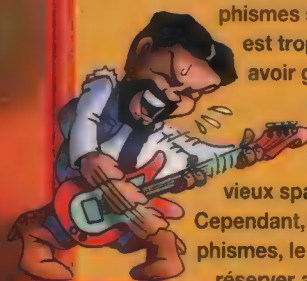
Cette chose bleuâtre, voire grise, est censée être un arbre... En tout cas, pensez à l'absorber, elle vous donnera de l'énergie.

## AVIS OUI, MAIS...

Joueur de la première heure sur Atari ST, je me suis rué sur cette version Playstation. Mais mon engouement a vite laissé place à la déception !

J'avais le souvenir d'un jeu plus agréable. Les graphismes sont ici trop sombres : tout est trop confus. Pourquoi ne pas avoir gardé la clarté du jeu original ? Les textures sont ratées, trop pixélisées, les arbres ressemblent à de vieux spaghettis plantés...

Cependant, abstraction faite des graphismes, le jeu est plutôt sympa. À réserver aux fans de jeux de réflexion.



NIICO

Dans certains niveaux, il existe des clones de sentinelle. Il faudra également éviter leur regard. Pas facile !

L'introduction est à l'image du jeu : très psychédélique !

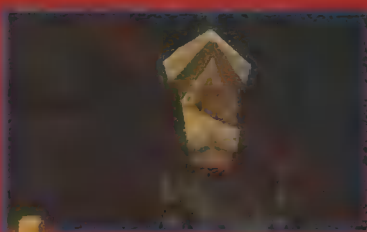


## MODE D'EMPLOI

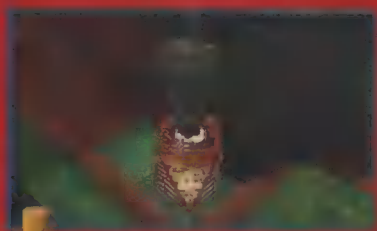
Pour les débutants, il est bon de rappeler brièvement le principe du jeu. Les règles sont simples, mais la pratique l'est beaucoup moins. Voici pourquoi, parfois, une image vaut mieux que mille mots.



Commencez par empiler plusieurs blocs à vos pieds.



Placez un clone de votre personnage au sommet des blocs et télétransportez-vous dessus.



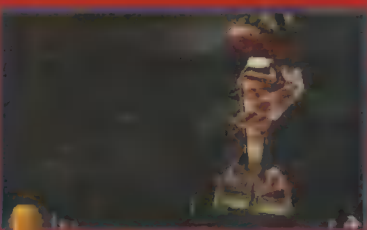
N'oubliez pas, en vous retournant, d'absorber vos anciens blocs de votre clone pour récupérer de l'énergie.



Construisez un nouveau clone pour vous déplacer plus loin et plus haut dans le niveau.



De bloc en bloc, vous parviendrez rapidement aux côtés de la sentinelle.



Dès l'instant où vous êtes plus haut que la sentinelle, vous pouvez l'absorber et prendre sa place. La partie est gagnée.

## AVIS OUI !

Sentinel est totalement original, sans aucun équivalent, ce qui est très rare. Ce jeu passionnera les amateurs de prise de tête, mais il rebuttera les autres, car il n'est pas d'un abord facile. On peut quand même regretter la pauvreté de la réalisation, avec des textures grossières dans des teintes sombres, tout à fait indigne d'une Playstation. Mais si vous cherchez un titre original et passionnant qui offre de très longues heures de jeu, vous ne serez pas déçu. J'avais joué longtemps sur la version ST de ce jeu il y a quelques siècles et je vais remettre ça avec enthousiasme.

AHL



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : PSYGNOSIS
- Editeur : SONY
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- RÉFLEXION
- 1 JOUEUR
- Contrôle : BON AVEC LA SOURIS
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : SAUVEGARDE
- Sauvegarde : MEMORY CARD

## PRESENTATION

L'introduction en images de synthèse ne fait pas oublier la pauvreté de l'interface.

40%

## GRAPHISMES

Meilleurs que les originaux, mais ils restent moches, sombres et trop fouillis !

45%

## ANIMATION

Pas d'animations, juste un scrolling de l'écran quand on déplace le curseur. Bof !

25%

## MUSIQUE

Les nombreux thèmes sont réussis. Leur qualité varie en fonction des niveaux.

80%

## BRUITAGES

Trop rares ! Mais dans ce genre de jeu, est-ce vraiment important ?

65%

## DUREE DE VIE

Avec plus de 600 niveaux, Sentinel Returns satisfera les amateurs du genre.

90%

## JOUABILITE

La prise en main est pénible puis on s'y fait. Jouer avec la souris est plus agréable.

89%

## INTERET

Cette version Playstation ne restera pas dans les annales. Un jeu intéressant seulement pour ceux qui aiment se prendre la tête.

86%



# RB2

## THE NEWCOMERS

### REAL BOUT FATAL FURY 2

Avant le lancement de sa prochaine machine, SNK nous bombarde avec ses hits qui ont marqué l'histoire du jeu de baston.

Après Fatal Fury Real Bout et Real Bout Special c'est au tour de Real Bout 2. Mais le jeu a-t-il subi suffisamment de changements pour que l'investissement en vaille la peine ?



Voilà un coup d'Hon-Fu inspiré du célèbre Dragon Punch. Tung en est bleu de rage.

**L**e premier Fatal Fury proposait, bien avant le principe de la 3D, des combats sur plusieurs plans, deux dans les premiers épisodes, et trois pour le FF Special. Depuis les Real Bout, on est repassé à deux plans, le plan principal et le plan arrière pour esquiver. Pas moins de

vingt-deux personnages sont disponibles dans cet ultime volet, dont un caché qui sera accessible si vous finissez au moins cinq rounds avec une Furie au max (énergie dans le rouge et P. power) et si vous ne perdez pas de match.

Les deux petits nouveaux de cet épisode sont Rick et Xiangfey, une fille dont les techniques de combat se rapprochent de celles de Geese Howard. Rick, quant à lui, utilise des techniques originales. Sokaku est toujours le personnage le plus impressionnant : ses incantations sont nombreuses et amusantes.

Présents dans cette cartouche, Blue Mary, Mai, les frères Bogart, Geese, Billy Kane, Wolfgang, Jin et bien d'autres. De nou-



Jin fait les frais du fameux coup d'Andy sur décor de fond magnifique.

veaux persos, de nouvelles Furies, des stages magnifiques, les capacités de la Neo Geo ont été poussées au maximum puisque la cartouche dépasse les 500 méga ! Les fans de la série en auront donc pour leur argent. Mais c'est un luxe dont se passeront les possesseurs du précédent Real Bout Special.

#### AVIS OUI !

Ce nouveau volet est très bien conçu, les surprises ne sont pas très nombreuses mais valent la peine. Plus de Furies, de beauté, de coups spéciaux, de persos, logique quoi. Cela dit le public Neo Geo est assez fortuné ou très débrouillard, et le prix de la cartouche ne le rebutera pas. Toutefois, l'achat de ce titre n'est pas indispensable pour les possesseurs de RB Special, même si ce nouveau volet fait très fort.



SWITCH

Li Xiangfey est une fille aux techniques fausses Geese, aikido en somme.



Admirez le rendu de la boule de feu de Tung Fu Rue. Magnifique, non ?

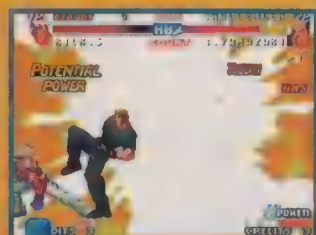


## FURIES FURIEUSES !

Encore plus monstrueuses, encore plus impressionnantes, encore plus dévastatrices, les Furies de ce Real Bout 2 sont faciles à exécuter. Quelques-unes en tout cas, puisque certains personnages en possèdent jusqu'à cinq. Bref, en voici quelques-unes pour le plus grand bonheur des fans.



Quand Tung s'énervé, mieux vaut ne pas trop s'attarder dans les parages.



Lorsque vous avez réussi la Furie, l'écran se transforme et les Potential Power apparaissent.



Billy Kane et ses flammes tournoyantes viendront-ils à bout de l'infâme Krauser ?



Cette Furie ressemble à s'y méprendre à un coup spécial de Tung Fu Rue, signé Jin Chonrei.



Sokaku est le grand spécialiste des incantations. Là il est fâché.

## AVIS OUI !

La nouvelle version de Real Bout (Fatal Fury pour les intimes) est vraiment superbe.

Vous retrouverez comme d'habitude, des coups spéciaux impressionnants, des Furies à gogo et un nombre de combattants incroyable (vous aurez même le plaisir de jouer avec les boss des anciennes versions). Les bruitages sont très cool, et les décors hypercolorés. La Neo Geo est et restera pour longtemps la meilleure console pour les jeux de baston en 2D.

CHEUB

Les écrans de présentation sont très soignés et bien pêchus.



Quand Cheng éternue, mieux vaut ne pas être dans le coin.



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **ANGLAIS**
- Textes : **ANGLAIS**

- Développeur : **SNK**
- Editeur : **SNK**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **G**

- **BASTON**
- **1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**
- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **VARIABLE**
- Niveaux de difficulté : **8**
- Continues : **4**
- Sauvegarde : **MEMORY CARD**

## PRESENTATION

Une courte intro genre DA, très pêchue, dans le plus pur style SNK.

88%

## GRAPHISMES

Le jeu est très coloré, mais je préfère le style KOF.

90%

## ANIMATION

Bonne : Furies impressionnantes, jeu très fluide et bien speed.

91%

## MUSIQUE

Des musiques très rock qui rythment parfaitement les combats.

85%

## BRUITAGES

Voix digits, bruitages réalistes, bien mis en avant par rapport à la bande-son.

92%

## DUREE DE VIE

Des persos avec de nouveaux coups et plus de Furies, le jeu à deux est éclatant.

94%

## JOUABILITE

Une bonne jouabilité qui a un peu évolué au fil des volets de la série.

91%

## INTERET

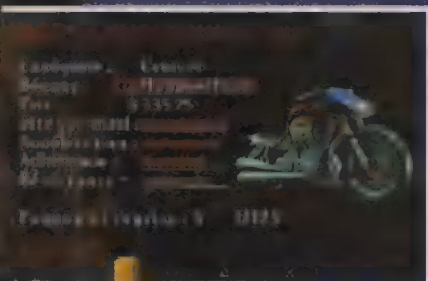
Le jeu a subi quelques innovations : nouveaux persos, coups spéciaux, etc. A retenir si votre dernier achat ne remonte pas au volet précédent.

91%



## SORTEZ LE GRAND JEU

Le mode le plus intéressant de cette simul'action est sans conteste le Grand Jeu. Vous aurez accès au magasin (pour acheter les nouvelles motos) et vous pourrez visionner les différentes cinématiques. Ce mode se divise en trois niveaux distincts. Pour accéder au niveau 2, il faudra finir dans les trois premiers les huit tracés du niveau 1. Les concurrents sont assez tranquilles, les tracés faciles et votre moto (choisie parmi quatre types différents) n'est pas très puissante mais convient bien. Une fois au niveau 2, ce ne sera plus huit mais douze courses qu'il faudra remporter, et là ça devient coton. Ça bastonne à tout-va, ça commence à aller très vite et les tracés sont sinueux et beaucoup plus longs. On vous garde la surprise quand au niveau 3 mais sachez que vous aurez besoin d'un maximum d'endurance.



Il y a quatre catégories (dragsters, course...) de trois motos chacune. Les sportives sont les plus jouables.



Il va falloir vous faire respecter. Au fil du jeu, les concurrents vont devenir de plus en plus hargneux, et les courses de plus en plus speed.



Comme d'habitude, il est possible de rouler sur les piétons, mais vous perdrez de la vitesse.

**Si le concept de ce titre mythique reste le même, la réalisation est remise au goût du jour et passe en complète 3D. Les fans de Road Rash y trouveront-ils leur compte ? Résultats des courses.**

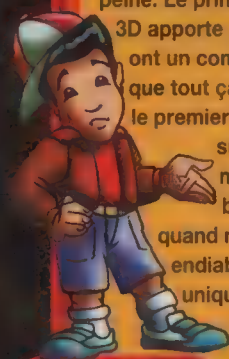
**R**oad Rash a été le premier jeu à mélanger avec perfection la baston et la moto. Après les excellentes versions Megadrive et 3DO, il revient en totale 3D sur Playstation. La liberté de mouvement est un peu plus grande, le rendu visuel bien meilleur, le champ de vision plus étendu et on peut à présent choisir ses vues. Ça n'a l'air de rien, mais ça change pas mal de choses, d'autant que la réalisation est d'un bon niveau. Le principe, quant à lui, a peu varié. Après avoir acheté l'une des quatre motos proposées, vous allez sillonner des routes aux décors variés et tenter de gagner les courses sauvages pour vous faire un max de brouz'. Pour l'emporter, face à des adversaires sans foi ni loi, vous devrez asséner un bon paquet de coups de pied, de poing, de chaîne ou de matraque (une dizaine d'armes différentes se partagent la vedette). Vous aurez aussi le plaisir d'en recevoir. Mais ne soyez pas trop violent non plus. Le tracé des routes demande de la concentration, et mieux vaut user de la force avec parcimonie pour ne pas perdre trop de temps (d'autant qu'il faudra dépasser quinze concurrents)... Comme à l'accoutumée, l'ambiance baigne dans une atmosphère bien trash avec compte-rendu des ébats des gangs de motards en mal de sensations fortes par le biais de vidéos dynamiques et de rock survitaminé. L'équipée sauvage est enlevée et les routes que vous allez sillonner font partie d'un gigantesque réseau, long

d'une centaine de miles (autant dire qu'il y a des heures de jeu en perspective). Et en plus d'un mode Entraînement, et d'un mode Chrono, on retrouve l'habituel Grand Jeu où la quête de la moto ultime (comptez plus de trente mille dollars) mène le joueur sur les tracés les plus extrêmes. Non... les fans ne seront pas déçus. Road Rash est toujours aussi dépayçant et devrait vous tenir en haleine un bon moment.



## AVIS OUI, MAIS...

EA a pris son temps, mais le résultat en valait la peine. Le principe est toujours aussi efficace, la 3D apporte du neuf et les quatre types de motos ont un comportement très différent. Il est vrai que tout ça est un peu répétitif, et que, passé le premier niveau, la difficulté devient subitement excessive. De plus, un mode 2 joueurs aurait été le bienvenu. Mais Road Rash 3D est quand même un sacré jeu. Les parties sont endiablées, l'impression de vitesse assez unique, et l'ambiance toujours aussi trash. En trois mots comme en cent : "Yo, ça roule !" ©le patron.

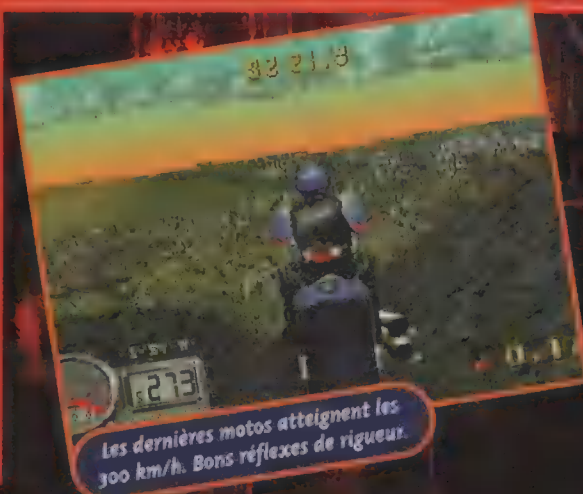


SPY



L'esprit Road Rash, avec plein de motards peu fréquentables écoutant de la musique bien trash, me plaît !! Les précédents volets m'avaient beaucoup amusée, et c'est avec un plaisir non dissimulé que j'ai repris ce Road Rash 3D. Pas de doute, le style est resté le même et en fait un jeu unique et attachant. Le seul petit reproche, ce sont les vidéos qui illustrent la victoire ou la défaite. Elles sont beaucoup plus fades, et l'humour des scènes a complètement disparu. Il ne reste plus que les dialogues hilarants dans les menus pour rigoler.

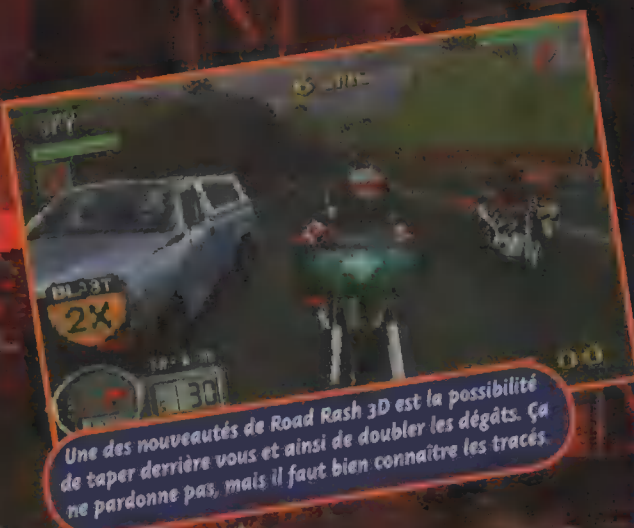
GIA



Les dernières motos atteignent les 300 km/h. Bons réflexes de rigueur.



Les chutes sont très spectaculaires et ont nécessité l'emploi de cascadeurs "motion-capturé" pour parfaire le réalisme.



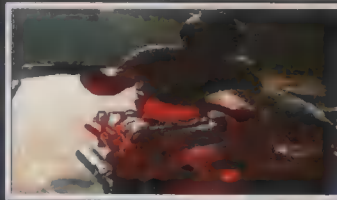
Une des nouveautés de Road Rash 3D est la possibilité de taper derrière vous et ainsi de doubler les dégâts. Ça ne pardonne pas, mais il faut bien connaître les tracés.



Les décors sont assez variés, mais vous n'aurez que peu de temps pour les admirer.

## VIDEO TRASH

Les différentes séquences vidéo varient selon que vous ayez perdu ou gagné, que la police vous ait arrêté (la scène du "toucher rectal" devrait devenir mythique...) ou que votre moto se soit scratchée. Il y en aura pour tous les goûts. Les donzelles sont charmantes et les gangs convaincants. Bref, même si la plupart de ces vidéos sont moins drôles que celles de la version 3DO, le résultat vous met complètement dans le trip.





## ROAD RASH 3D

Les gangs de flics rôdent toujours. S'ils vous arrêtent, vous perdrez un bon paquet d'argent.



A la différence des autres Road Rash, après une chute, vous n'aurez plus à courir pour récupérer votre moto.



Il existe plus d'une dizaine d'armes différentes. Pour les obtenir, volez-les !



En mode Chrono, vous chevaucherez tous les types de motos existants. Pratique pour se faire la main.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : E. ARTS
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- SIMUL'ACTION
- 1 JOUEUR
- Contrôle : DÉPEND DE LA MOTO
- Difficulté : FAIBLE À TRÈS DURE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : MEMORY CARD

### PRESENTATION

Les nombreuses vidéos sont très dynamiques. L'ambiance est posée avec brio.

89%

### GRAPHISMES

Décors très variés, quelques bugs d'affichage, graphismes réussis.

91%

### ANIMATION

Les premières motos sont un peu lentes, celles du niveau 3 presque trop rapides.

92%

### MUSIQUE

Faut aimer le rock trash, mais la zique colle parfaitement.

89%

### BRUITAGES

Le bruit du moteur est irritant mais la qualité des voix doublées est excellente.

89%

### DUREE DE VIE

Le jeu devient rapidement (trop ?) dur et le principe est un peu répétitif.

87%

### JOUABILITE

Même en maîtrisant les bolides, quelques imperfections demeurent.

82%

### INTERET

Le mélange baston/simulation est toujours aussi efficace et la réalisation est d'un très bon niveau, mais il manque un mode 2 joueurs.

89%



# POWER GAMES

MODIFICATION  
PLAYSTATION



Garantie 3 Mois  
POSE EN 30 Min.  
TEL

Nous rachetons  
vos jeux et  
vos consoles  
aux meilleures  
conditions du marché



31 rue de Reuilly - 75012 PARIS

Tél : 01 43 79 12 22

Fax : 01 43 79 11 05

OUVERT  
DU LUNDI AU SAMEDI  
DE 10H A 19H

OUVERTURE D'UN  
NOUVEAU MAGASIN

27 rue Tupin - 69002 Lyon

Tel : 04 78 37 15 70

OUVERT  
DU LUNDI DE 14H A 19H  
DU MARDI AU SAMEDI DE 10H A 19H



COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TELEPHONE  
EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU 01 43 79 12 22

VENEZ DECOUVRIR EN AVANT PREMIERE TOUTES VOS DERNIERES NOUVEAUTES EN DEMONSTRATION PERMANENTE

NOUVEAU

1090 F\*

+ 2 MANETTES + MEMORY CARD

\* offre soumise a condition particuliere. voir en magasin.



PLAYSTATION

PLAYSTATION



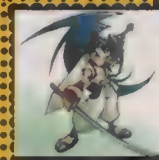
RBS SPECIAL



STAR OCEAN 2 JAP



RIVAL SCHOOL JAP



OVERBLOOD 2 JAP

VERSION IMPORT

VERSION FRANCAISE

|                              |       |                            |       |
|------------------------------|-------|----------------------------|-------|
| SINR OCEAN 2 JAP             | 549 F | COMMAND & CONQUER : TESLA  | 349 F |
| SAGA FRONTIER US             | 349 F | ACTUA TENNIS               | 349 F |
| CONQUESTOR SAGA US           | 399 F | ALIBABA 97                 | 349 F |
| SOUKAIGI JAP                 | 549 F | ADIDAS POWER SOCCER 98     | 349 F |
| KING OF FIGHTERS 97 JAP      | 499 F | BATMAN ET ROBIN            | 349 F |
| TACTICS OGRE US              | 399 F | BOMBERMAN WORLD            | 349 F |
| SHINING OF FINE 3 US         | 399 F | CARDINAL SYN               | 349 F |
| LUNAR SILVER STAR STORY US   | 399 F | COMPTON SHINING 98         | 349 F |
| POCKET FIGHTER JAP           | 499 F | CONSTRUCTOR                | 349 F |
| MORTAL KOMBAT 4 US           | 399 F | COLIN MC RAY RALLY         | 349 F |
| SMITH FENCEN + FPS DEMO      | 549 F | DIABLO                     | 299 F |
| TEKKEN 3                     | 399 F | DEAD BALL ZONE             | 349 F |
| WINNING ELEVEN 98            | 499 F | DEAD 98 ALIVE              | 349 F |
| REAL SCHOOL                  | 549 F | DREAMS                     | 349 F |
| DOUBLE CAST RPG              | 499 F | HEART OF DARKNESS          | 349 F |
| REAL BROTHER                 | 499 F | FORSKEN                    | 329 F |
| CRISIS CITY JAP              | 499 F | GRAN TURISMO               | 349 F |
| SHINING LIFE AZURE DREAMS US | 399 F | INTERNATIONAL CHAMPIONALLY | 349 F |
| OVERBLOOD 2                  | 499 F | KOLONOA                    | 299 F |
|                              |       | MOTOR HEAD                 | 349 F |
|                              |       | MON IN BLACK               | 349 F |
|                              |       | NEED FOR SPEED 3           | 349 F |
|                              |       | ONE                        | 349 F |
|                              |       | POINT BLANK                | 349 F |
|                              |       | ROAD RASH 3D               | 349 F |
|                              |       | ROMANUS EVIL 2             | 349 F |
|                              |       | SUPER MOTOCROSS 98         | 349 F |
|                              |       | TOTAL NBA 98               | 329 F |
|                              |       | VIGILANTE 8                | 349 F |

NOUVEAU

499 F

CONSOLE OCCAZ AVEC 1 JEU A 99 F  
AU CHOIX GARANTIE 3 MOIS.



SATURN

SATURN



POCKET FIGHTER



RADIANT SILVER

JEUX VERSION IMPORT

|                             |       |                              |       |
|-----------------------------|-------|------------------------------|-------|
| DEEP FEAR                   | 449 F | LUNAR 2 : ETERNAL BLUE       | 449 F |
| SHADOW OF THE TUSK          | 449 F | GT 24                        | 399 F |
| WALL MURDER 98              | 449 F | SONIC THE FIGHTERS           | 399 F |
| SEGA AGES : GALAXY FORCE 2  | 299 F | POCKET FIGHTER               | 399 F |
| BAROQUE                     | 449 F | PHANTASY STAR COLLECTION     | 349 F |
| DRAGON WARS 2               | 449 F | POCKET FIGHTER               | 399 F |
| DRACULA X                   | 349 F | VAMPIRE SAVIOR CD            | 369 F |
| GRANDIA EDITION SPECIAL     | 449 F | SUIKODEN                     | 349 F |
| SHINING FORCE 2             | 399 F | STREET FIGHTER VS X MEN RAM  | 499 F |
| BURNING RANGERS VF          | 349 F | KING OF FIGHTERS 97          | 399 F |
| AZEL : PANZER DRAGON RPG VF | 349 F | BLACK MATRIX RPG             | 449 F |
| SHINING FORCE 3 SCENARIO 2  | 349 F | BATTLE GAREGGA               | 399 F |
| SAWYER 5                    | 449 F | GUNSHIN 2                    | 449 F |
| SOUKYU GURENTAI PROMO       | 299 F | DUNGEON & DRAGONS COLLECT.   | TEL   |
| SHINING FORCE 3 SCENARIO 3  | 349 F | SUPER ROBOT TAISEN F SPECIAL | 499 F |
| MAGIC KNIGHT RAYEARTH USA   | TEL   | LUNAR SILVER STAR STORY USA  | TEL   |

NOUVEAU

699 F

N64 OCCAZ GARANTIE 6 MOIS



NINTENDO 64



BANJO & KAZOOIE

JEUX VERSION FRANCAISE

JEUX OCCASION N64

|                         |       |                           |       |
|-------------------------|-------|---------------------------|-------|
| AEROGAUGE               | 399 F | MARIO 64                  | 249 F |
| NBA COURTSIDE           | 399 F | WAVE RACE                 | 249 F |
| GOEMON & KAZOOIE        | 399 F | MARIO KART                | 249 F |
| MYSTICAL NINJA : GOEMON | 499 F | BANJO & KAZOOIE           | 249 F |
| COUPE DU MONDE 98       | 499 F | F1 POLE POSITION 64       | 249 F |
| CRUISING WORLD          | 399 F | MADONNA'S MAKERS          | 249 F |
| SPACE CIRCUS            | 499 F | EXTREME II                | 299 F |
| DEMONS TIT              | 399 F | DOOM 64                   | 299 F |
| FORSKEN                 | 499 F | ISS 64                    | 299 F |
| SNOWBOARDING KIDS       | 369 F | TURK                      | 299 F |
| FORSKEN 64              | 499 F | COLIN MC RAY              | 299 F |
| IMPOSSIBLE              | 499 F | NFL QUATERBACK 98         | 299 F |
| GT 64                   | 499 F | LAMBORGHINI 64            | 299 F |
|                         |       | MULTI RACING CHAMPIONSHIP | 299 F |

BON DE COMMANDE A RETOURNER UNIQUEMENT  
A POWER GAMES 31, rue de Reuilly - 75012 Paris

| TITRES NEUF OU OCCAZ                         | CONSOLE | QTE | PRIX |
|--|---------|-----|------|
|  |         |     |      |
|  |         |     |      |
|  |         |     |      |
|  |         |     |      |
|  |         |     |      |
| TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.) |         |     |      |

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....

ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....

Je joins impérativement mon règlement de ..... F par :

Jecheque BANCAIRE Jmandat LETTRE Jcarte BLEUE N° ..... EXPIRE .....

Tous nos prix et offres sont révisables sans préavis. Offres dans la limite des stocks disponibles.





Admirez la taille des persos !



Bass était absent sur la version Saturn.



Serez-vous assez persévérant pour gagner Ayane, en obtenant tous les costumes des autres persos ?

# DEAD OR ALIVE

Depuis *Bloody Roar*, les vrais jeux de baston ne se bousculent pas, c'est donc avec grand plaisir qu'on accueille *Dead or Alive*. Sur Saturn, Tecmo avait fait des ravages avec ce titre. L'équipe a donc tenté le pari de le convertir sur Playstation.

Juste avant la sortie de *Tekken 3*, Sony nous sort cet autre bijou, histoire de faire patienter les foules. En effet, après *Tekken* *Dead or Alive* serait peut-être passé inaperçu. *Dead or Alive* ressemble beaucoup à *Virtua Fighter*, avec ses deux boutons pied et poing. On peut réaliser des Combos comme dans le hit de Sega, mais on se met en garde avec la direction arrière. L'innovation vient de la touche Hold. Elle sert à prendre un membre, à esquiver pour passer dans le dos de l'adversaire ou lui casser son enchaînement pour le surprendre en contre-attaquant. À part ça, Tecmo a miné sadiquement l'arène. Désormais, en lieu et place du Ring Out, toute la partie autour du ring explose à la moindre chute,

aggravant les dégâts. De plus, l'agresseur pourra renouveler son enchaînement sur sa victime sans défense qui rebondit sur le sol. Ces deux caractéristiques donnent à *Dead or Alive* un aspect très technique, que les amateurs de baston devraient apprécier. Par rapport à la version Saturn, notons l'apparition de Bass, le gros catcheur, champion de la chope. La finition du jeu est très soignée, avec plein de costumes disponibles pour chaque perso. Enfin, les voyeurs seront aux anges, avec la garde-robe sexy des héroïnes et les poitrines qui bougent au rythme des combats. *Dead or Alive* est donc un jeu à ne pas manquer, surtout, à voir !!



## AVIS OUI !

Quelle claque ! *Dead or Alive* est bien foutu et, en plus, il est fun. La prise en main est immédiate. Les débutants s'amuseront autant que les pros qui pourront affiner leur technique. Les bombes à eau qui font office de poitrine m'ont bien fait rire, et l'idée des costumes est géniale. Les plus tarés finiront le jeu des dizaines de fois, rien que pour voir le prochain déguisement...

Tecmo a réalisé une fabuleuse conversion, malgré les pronostics peu encourageants. Deux super jeux de baston qui se suivent, c'est Noël à la plage !

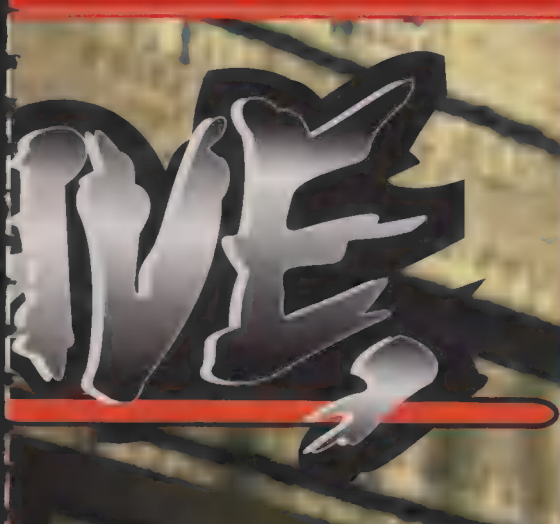


GIA



## TU EN VEUX ENCORE PLUS ? CONSULTE





## LE CARNAVAL EN ÉTÉ !

Vous gagnerez un costume supplémentaire à chaque fin de jeu. Pour les filles, il y a quatorze costumes différents, au lieu des cinq réglementaires. Les accoutrements feront fantasmer les plus blasés.



**AVIS OUI !**

Tekken 3 avait déjà réussi le pari de faire une version Playstation meilleure que l'arcade, Tecmo le suit dans cette voie ! Cette version de

Dead or Alive est aussi bien, si ce n'est meilleure que son homologue en arcade, et franchement, on en redemande. Le jeu est assez équilibré, simple d'accès tout en gardant une profondeur de jeu intéressante. Les combattants sont variés et la réalisation est d'un niveau étonnant. Si vous cherchiez une petite bombe en attendant la version officielle de Tekken 3, Dead or Alive est fait pour vous.



SPY

Jann-Lee se prend pour Bruce Lee, mais il est garde du corps comme j'ai Li (dans Bodyguard from Beijing).

## TEST PLAYSTATION



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : TECMO
- Editeur : SCEE
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- BASTON 3D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 7
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : OUI

### PRESENTATION

L'intro est très pêchue. Bien sûr, Tina, Lei-Fang et Kasumi sont mises en valeur.

90%

### GRAPHISMES

Les décors sont un peu vides, mais les persos sont bien faits.

89%

### ANIMATION

Très rapide, elle permet des enchaînements de folie.

90%

### MUSIQUE

Aucune prouesse, mais elle s'écoute.

88%

### BRUITAGES

Les cris et les bruits des os qui craquent glacent le sang.

88%

### DUREE DE VIE

Obtenir tous les persos et tous leurs costumes prendra du temps.

90%

### JOUABILITE

Prise en main immédiate. Les pros s'entraîneront pour sortir des gros Combos.

93%

## INTERET

Pour vous mettre en bouche avant Tekken 3, Dead or Alive est un excellent choix. Il était sublime sur Saturn, il est encore meilleur sur Playstation.

94%

LES TESTS SUR LE 3615 TCPLUS

(3615 : 2,23 F/MIN)



En vue interne, la vitesse est assez impressionnante, mais pour éviter les civils, c'est plus difficile.

## DÉFAUT DE ZÈLE

Dans Crime Killer, vous jouez le rôle d'un flic et il faudra souvent exécuter les ordres très carrés de vos supérieurs. En voici quelques exemples : détruire les véhicules mal garés (c'est plus efficace que les PV, ça dégage tout de suite). Dans chaque mission, vous avez droit à un nombre limité de civils tués.



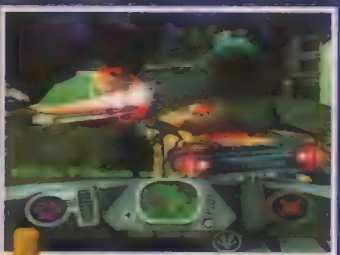
Les pervenches n'existent plus, alors il faut bien nettoyer les voitures garées.



Après avoir pourchassé ce camion, on vous demande de le laisser filer, car, finalement, il est innocent.



L'atteinte à la vie privée est passible de la peine de mort. Vous devez abattre le criminel.



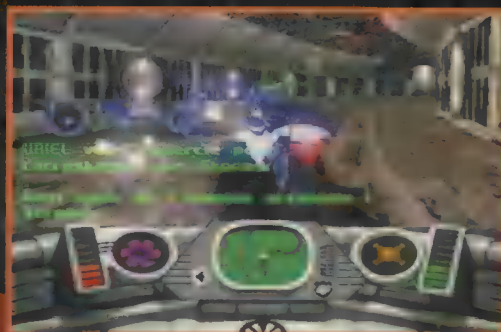
Détruisez ce véhicule mal garé...

# CRIME KILLER

*Si vous avez toujours rêvé de patrouiller dans les rues d'une ville du futur à la merci du crime, pour y combattre la gangrène qui s'est propagée, Crime Killer est pour vous.*

**N°** 88, tel est votre nom, oui car vous êtes un numéro ! Nous sommes en 2015, et vous venez d'être recruté par l'Elite Protectorate. Votre première mission consistera à patrouiller comme un bon petit flic débutant, sous les ordres d'un chef qui vous guidera à travers une CB. Votre radar ultraperfectionné détectera sur la carte de la ville tous les criminels du coin. Au volant d'une voiture, au guidon d'une moto ou aux commandes d'un miniavion, vous serez étonné de votre rapide montée en grade, due au manque chronique d'effectifs dans les rangs de la police. Et comme le nombre de décès y est très élevé, les survivants prennent du galon... Au fil des niveaux, les criminels s'enhardissent devant tant de laxisme et deviennent de plus en plus hargneux. Taxis fous, mauvais payeurs de PV, trafiquants d'armes équipés de lance-roquettes se baladent en ville, sous les ordres du machiavélique Uriel. En fonction de vos ordres de mission, il faudra choisir de les détruire (marqués par une pastille rouge) ou de les "neutraliser" (marqués par une pastille verte). Pour neutraliser un hors-la-loi, il suffit d'envoyer un rayon paralysant. Pour aller encore plus vite, le

mode Poursuite met les sirènes et booste la vitesse. Mais prudence, car vous n'avez droit qu'à un nombre limité de civils tués. Après un Auto Destruct assez moyen, et un superbe Vigilante 8, le genre "on-bite-tout-en-conduisant-un-engin" est décidément très lucratif. L'action de Crime Killer est soutenue, et l'humour est assez gratiné si vous lisez les trophées au second degré. Mais dans son genre.



Évitez de rentrer dans les civils autant que possible. Après tout, ils sont innocents.

## AVIS OUI !

Pour se défouler, Crime Killer est idéal. Même si le jeu demande une certaine réflexion, il est très bourrin : repérer le criminel, l'intercepter, puis l'abattre ou le neutraliser... Seul problème : la difficulté à esquiver les tirs des ennemis, en étant à leurs trousses. A part ça, le jeu est assez difficile. On ne peut obtenir un mot de passe qu'à la fin du niveau, ce qui rend certaines missions rageantes. Mais l'humour cynique du jeu et le système ingénieux du radar compensent ce léger défaut.



GIA





- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : PIRELOGIC
- Editeur : INTERPLAY
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- COURSE DESTROY
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : MOTS DE PASSE

## PRESENTATION

*Une intro très longue et époustouflante. Plein de petites scènes entre les niveaux.*

93%

## GRAPHISMES

*Peu détaillés, mais l'ensemble est clair et les jeux de lumière se mélangent bien.*

85%

## ANIMATION

*C'est super speed, surtout en mode Poursuite. Attention aux virages !*

94%

## MUSIQUE

*Très techno futuriste.*

85%

## BRUITAGES

*Les digits style CB de taxi sont très réussies. On s'y croirait.*

93%

## DUREE DE VIE

*Quatorze missions à la difficulté progressive. Certaines sont franchement coton.*

85%

## JOUABILITE

*Il faudra assimiler les différences entre "neutralisateur" et arme principale.*

89%

## INTERET

*Dans le genre "Gros-Bourrin au volant", Crime Killer s'en sort très bien, avec des graphismes léchés et une animation au top.*

88%

## AVIS OUI, MAIS...

Crime Killer est une course destroy dans laquelle il est possible de se déplacer dans les niveaux, avec des véhicules différents : voiture, moto, avion. Les armes spéciales sont relativement variées mais de niveau en niveau, le principe reste le même. Le jeu est donc maniable, rapide, fluide, moyennement beau, mais répétitif. Que vous soyez en voiture, à moto ou en avion, c'est toujours la même chose ! Dommage que le jeu ne soit pas un peu plus varié, il aurait gagné en intérêt.

SWITCH

*En mode 1 joueurs, on peut choisir de se tirer dessus ou de récupérer le maximum d'objets.*



## TEST P

Il faut être rapide et ne pas perdre du temps.

Le jeu est assez soigné graphiquement.

Il faudra ramasser maximum de pastilles et la totalité des fruits.

*Kula World est un jeu de réflexion, mais qui n'est pas un nouveau clone de Tetris ni de Puyo Puyo... De plus, c'est le premier du genre à tirer avantageusement parti de la 3D !*

**K**ula World est un jeu de réflexion en 3D, dans lequel vous incarnez un ballon qui se déplace sur des plates-formes. Vous roulez donc tranquillement dans un univers en 3D, la caméra changeant d'angle lorsque vous montez sur un pan de mur perpendiculaire à celui où vous êtes. Le principe est on ne peut plus simple, puisque vous devez trouver une ou deux clés avant de vous diriger vers la sortie. Mais tout n'est pas si facile, car le temps

est limité ! Il faut donc réfléchir vite, et ne pas traîner. Un sablier vous indique le temps qu'il vous reste. Sur certains parcours, il y a des options, dont une qui retourne votre sablier. Si vous prenez trop tôt elle n'aura pas l'effet escompté ; au contraire, vous perdrez du temps. Pour éviter certains obstacles ou changer de plate-forme, votre ballon pourra sauter. Mais il faut bien préparer son saut. On peut sauvegarder de temps en temps. La difficulté est très progressive.

## AVIS OUI !

Je ne suis pas un incondicional du genre, même si j'ai passé de longues heures sur des titres comme Tetris, Puyo Puyo ou Bust a Move... Jusqu'à présent, le passage à la 3D pour ce genre de jeux n'avait pas été une réussite... Eh bien, grande surprise, la maniabilité est parfaite. La difficulté est progressive et permet de rentrer facilement dans le challenge. Avec un principe original et plein de petites choses sympas, Kula World est un bon jeu qui vous accrochera facilement.

**PANDA**

Vous devrez faire sauter la boule de cube en cube.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes :
- Développeur : GAME D.
- Éditeur : GAME DESIGN
- Prix : E
- 1 JOUEUR
- CASSE-TÊTE

### PRESENTATION

Rien de spécial.

83%

### GRAPHISMES

Les graphismes sont simples, mais c'est le genre qui veut ça.

85%

### ANIMATION

Nous dirons que ça roule...

85%

### MUSIQUE

Assez sobre et discrète...

83%

### BRUITAGES

Il n'y en a pas beaucoup, mais ça va.

82%

### DUREE DE VIE

Le jeu est long et coton.

92%

### JOUABILITE

On rentre facilement dans le jeu car la difficulté est progressive.

90%

### INTERET

Kula World est un bon jeu de réflexion, reste à savoir si vous êtes amateur du genre.

**85%**



# Azure Dreams

Les éditeurs français ont décidé de sortir des jeux d'aventure à la pelle. Mais peut-être devraient-ils engager des conseillers en jeux...

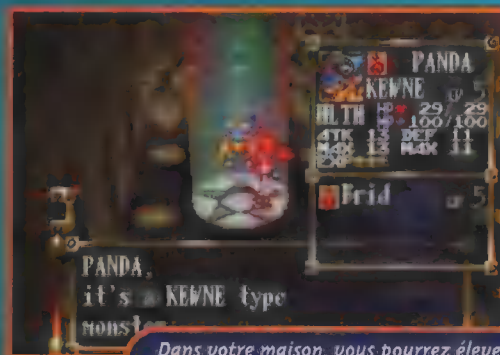
**A**zure Dreams fait partie d'un nouveau genre de RPG : les dungeons. Après Puyo Puyo Dungeon et Chocobo Dungeon, le genre a l'air de plaire (malheureusement). Le but est simple : il faut aller le plus haut (ou le plus bas) possible dans des donjons et trouver la sortie et l'accès au niveau suivant. Azure Dreams respecte ce principe. Koh, un jeune garçon qui vient de fêter son quinzième anniversaire, est enfin autorisé à entrer dans le donjon. Il devra

aller au plus haut afin de venger son père, qui lui aussi a tenté l'aventure. Les déplacements sont libres, mais l'approche d'ennemis, les pas et les actions sont comptés à la manière d'un wargame. Koh est aussi un charmeur d'animaux. Au cours de l'aventure, il pourra récupérer plusieurs "familiers", et les nourrir au bon grain. Ces petites bêtes sont indispensables, car elles protègent le héros et vous obéissent au doigt et à l'œil. Vous pourrez même élever toute une ménagerie dans votre maison. Autre originalité : le héros devra construire la ville

qu'il habite avec l'argent qu'il gagnera dans les combats. Comme dans Grandia, on peut faire tourner la caméra autour du héros. Attention, les sauvegardes dans le jeu sont dangereuses : vous mourez dans un donjon, Koh reviendra dans sa maison, en ayant perdu tout son équipement et sa puissance sera revenue au point de départ. A chaque "renaissance", le jeu devient plus dur, car vous vous retrouvez à poil. Les monstres les moins puissants vous enlèvent à chaque assaut 4 points de vie sur 16 au niveau 1. Le calcul est vite fait.

Les familiers peuvent combiner leurs pouvoirs avec vos coups d'épée.

Chez les marchands du village, on peut trouver un tas d'objets pittoresques.



Dans votre maison, vous pourrez élever un Panda... euh non, des animaux.



En couvant les œufs, vous donnerez naissance à de nouveaux familiers.

Quand des ennemis approchent, les déplacements se font au tour par tour.

## AVIS NON !

Je déteste les RPG-Dungeon. Après la déception de Chocobo Dungeon et de Puyo Puyo Dungeon, je ne comprends pas l'engouement pour ce genre.

Azure Dreams, quoiqu'en français, est répétitif et lassant. De plus, le problème des sauvegardes le rend encore plus rebutant.

Après un Suikoden assez moyen (mais qui a eu le mérite d'être traduit), ce nouveau RPG de Konami m'a déçu. Azure Dreams est prise de tête, et peu prendront du plaisir à y jouer. Je m'attendais à un petit jeu sympa, il est infâme...



GIA

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KONAMI
- Editeur : KONAMI
- Prix : D
- 1 JOUEUR
- RPG-DUNGEON

### PRESENTATION

Une petite intro sans prétention raconte l'histoire du héros.

### GRAPHISMES

Les persos sont grossiers, mais les décors sont assez variés.

### ANIMATION

Koh file à la vitesse de l'éclair. Bonnes rotations de caméra.

### MUSIQUE

Sans être grandiose, elle s'en sort plutôt bien.

### BRUITAGES

Pas grand-chose d'original, mais tout ce qu'il faut pour suivre.

### DUREE DE VIE

Comme pour tout RPG-dungeon, le principe est très répétitif.

### JOUABILITE

Les menus ne sont pas clairs. Les familiers sont durs à maîtriser.

### INTERET

Azure Dreams est répétitif, lassant et peu intéressant, malgré quelques bonnes idées.

71%



Les jeux de voitures sont désormais légion sur Playstation, et des noms comme Gran Turismo ou Rade Racer sont devenus légendaires. Wreckin Crew se démarque du lot en adoptant un style plus baston et stock-car, mais au final qu'en est-il ?

# WRECKIN

**P**our commencer, choisissez votre bolide parmi les huit différents, plus deux cachés. Chacun propose un compromis différent entre accélération, vitesse de pointe, tenue de route... Il y a quatre courses, ayant fort heureusement plusieurs tracés venant s'ajouter à la course d'origine. Vous pouvez tirer sur les côtés pour neutraliser vos adversaires. En récupérant des étoiles disséminées sur la piste, vous aurez accès à des armes plus

puissantes mais limitées en munitions. Du reste, en shootant vos adversaires, vous pourrez piquer les leurs. Il est important d'en avoir un maximum, car cela joue aussi sur les performances de votre voiture. On peut bloquer les attaques spéciales d'un adversaire en mettant sa garde, bien que celle-ci ne dure que peu de temps. Vous trouverez aussi des clés à mollette pour réparer votre caisse, ainsi que des boucliers ou des Nitros très utiles permettant, pendant un court laps de temps, d'aller très vite. Une clé est cachée

dans chaque circuit. Réunissez

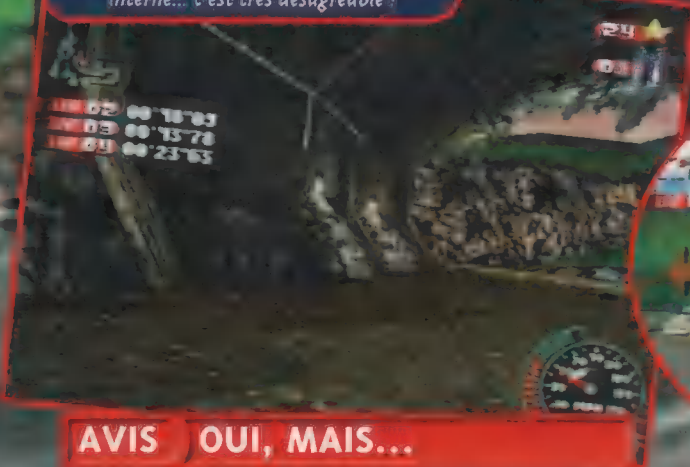


C'est presque un embouteillage.

les quatre pour accéder aux courses cachées. Mais il y a aussi de mauvaises surprises comme les mines, ou des

téléporteurs qui vous ramènent en arrière ! On trouve énormément d'objets 3D sur la piste, que vous pourrez heurter, comme les chaises d'un restaurant ou des voitures garées ça et là, mais dans ce cas vous perdrez du temps. Ecrasez aussi les poulets ! Vous trouverez également des courses bonus en mode Championnat. Il faudra prendre les cercles bleus le plus souvent possible, car ils ont le même effet qu'une Nitro.

Dans certains passages, on repasse en vue interne... c'est très désagréable !



C'est pas évident de viser, la vue externe est un peu nulle.



## AVIS OUI, MAIS...

La réalisation de Wreckin Crew est vraiment pas mal du tout. Le jeu est beau et les décors sont très variés même au sein d'une même course.

L'animation est très rapide, et suffisamment fluide. On se fait assez facilement à la maniabilité du jeu, pas de problème de ce côté-là. C'est dommage que la 3D n'ait pas été un peu plus fine. L'autre gros défaut vient du fait qu'on ne passe pas beaucoup de temps à combattre... Ça ressemble plus à de la course pure avec un peu de stock-car. Au final un bon petit jeu qui aurait pu être très fun.



PANDA



On va encore dire que le Panda s'autocongratule... mais bon.

## FIGHT

C'est toujours jouissif d'entendre son voisin se lamenter parce qu'on vient de lui exploser sa voiture et de le griller juste devant la ligne d'arrivée. Utilisez donc à bon escient vos attaques spéciales



Un gadget digne de James Bond.



# CREW



Vous avez un écran protecteur.

TEST PLAYSTATION



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : —
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : QUICKDRAW/TELSTAR
- Editeur : SCEE
- Disponibilité : OUI
- Prix : E

- COURSE-BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : —
- Sauvegarde : OUI

## AVIS NON !

S'il faut reconnaître que le jeu fait montre d'idées intéressantes dans ses options et ses tracés, il faut aussi dire qu'aucun effort n'a été fourni au niveau de la jouabilité (bien trop simpliste) ou du confort de jeu. La baston, qui

est censée constituer l'originalité de ce titre, est très mal adaptée à la vue interne qui est la seule vue jouable.

Non, franchement je ne me suis que très peu amusé avec ce soft. C'est creux, trop simple d'accès, et mal fichu par endroit.



SPY

Le Spy est encore à l'attente, le Panda va l'attendre un peu.

15

En plein saut dans le stage bonus.

## PRESENTATION

Une petite intro sympa.

83%

## GRAPHISMES

Le jeu est assez beau même si la 3D aurait pu être plus fine.

88%

## ANIMATION

C'est rapide et assez fluide, bref c'est bon.

89%

## MUSIQUE

Mouais... on est loin du chef-d'œuvre.

70%

## BRUITAGES

Ça casse assez rapidement les oreilles.

70%

## DUREE DE VIE

Le jeu est assez long avec pas mal d'options cachées.

85%

## JOUABILITE

La prise en main demande un petit temps d'adaptation mais c'est pas mal.

83%

## INTERET

Sans être le jeu du siècle, Wreckin Crew s'en tire pas trop mal dans un genre surpeuplé. Dommage que la jouabilité ait été bâclée.

78%

Il vous reste deux Nitros...



méga hit  
méga hit  
méga hit

## ALUNDRA

Le meilleur action-RPG de la Playstation arrive enfin en France ! Un an après sa sortie au Japon, les petits Français vont enfin découvrir les délices du genre.

**A**lundra possède un pouvoir bien étrange : celui de pénétrer dans les rêves de ses semblables afin de les sauver de leurs cauchemars. Il peut ainsi tuer Freddy qui hante le sommeil de chacun. Après un naufrage catastrophique, Alundra sera sauvé par Jess, un habitant du village d'Inoa, qui veillera sur lui comme un père (pour l'instant, il n'y a pas de quoi en faire un jeu

vidéo). Heureusement, comme par hasard, un grand démon nommé Melzas décide de détruire l'humanité. Seul le Libérateur pourra la sauver. Et devinez quoi... le Libérateur, c'est Alundra. Voilà en gros l'histoire de ce jeu sublime, dans lequel il faudra traverser les niveaux afin d'arriver au boss final, pour lui mettre une bonne pâtée. Le jeu Alundra a la particularité d'être un action-RPG à la Zelda, comme on n'en a pas vu depuis un moment. Complètement pompé sur son modèle prestigieux, Alundra emprunte aussi des ingrédients à Landstalker, comme la ressemblance frappante des deux héros. On retrouve donc le charme du genre, avec des combats sans coupure et des

séquences de plates-formes ardues. La traduction en français est honorable. Les noms sont respectés par rapport à la version américaine, heureusement (souvenez-vous de Clad/Cloud). Alundra est assez simple, mais certains passages nécessitent une dose de persévérance au-dessus de la moyenne. Les énigmes des donjons peuvent être complètement inhumaines. Dans ce cas, pas d'énervement, il faut juste rester calme et recommencer le nombre de fois nécessaire. Enfin, mis à part ce petit problème, Alundra est un excellent jeu d'aventure, qui plaira plus particulièrement aux nostalgiques de Zelda.



Pour aller de l'autre côté, il faudra faire un tour...

Alundra parle à France ! Voilà une nouvelle qu'elle est bonne.

Melzas

Tu me fais rire, espèce de faible !

Personne ne peut m'arrêter maintenant, et surtout pas un misérable humain !

## AVIS OUI !

Ça y est, les éditeurs ont enfin compris que les jeux d'aventure pouvaient marcher en France. Depuis le carton de FF7, il en sort de plus en plus en français, et la liste des prévisions s'allonge chaque mois.

Alundra est un très bon cru, et j'ai complètement craqué pour cet action-RPG à l'ancienne. Si seulement certains passages n'étaient pas aussi chauds et... chiant ! Quoi qu'il en soit il faudra vous accrocher, car en ce qui me concerne, j'avais mis une bonne cinquantaine d'heures pour en voir la fin sur la version américaine.

GIA



## PASSAGES CHAUDS

Alundra atteint des sommets en matière de difficulté. Certaines tâches ne sont pas compliquées à comprendre, il suffit d'un peu de réflexion, mais les réaliser est un autre problème. Il faudra souvent recommencer de nombreuses fois pour franchir l'obstacle. Voici un petit échantillon de ce qui vous attend.



Entre les boules qui piquent et les buissons à brûler, il faut sauter sur les plate-formes afin d'atteindre le bouton qui ouvre la porte suivante.



Placez ces piliers sur tous les interrupteurs de la salle. Attention, ils glissent et ne s'arrêtent que devant un obstacle...

Les portails rencontrés en route sont en fait des téléports qui mènent à ce carrefour.



Quand vous serez assez puissant, l'esprit que referme cette statue vous gratifiera d'une belle épée.



## AVIS OUI !

Il semble que les éditeurs se soient enfin rendus compte de l'engouement pour les jeux d'aventure venus tout droit du Japon. Alundra bénéficie d'une réalisation proche de celle d'un Zelda. De nombreux objets à récupérer tout au long de votre quête et des énigmes tarabiscotées vous attendent. Point noir : une fois que vous avez résolu une énigme, le game-play semble ne pas suivre. Dommage...

Les boss sont en général assez laids.

SWITCH



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : WORKING
- Editeur : PSYGNOSIS
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR
- Contrôle : BON
- Difficulté : ASSEZ ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

## PRESENTATION

Un dessin animé a été rajouté par rapport à la version japonaise. Du tout bon.

93%

## GRAPHISMES

Les décors sont assez moyens et les couleurs restent dans des tons très ternes.

82%

## ANIMATION

Quand plein d'ennemis arrivent en projetant des boules de feu, ils clignotent.

83%

## MUSIQUE

Certains thèmes sont très répétitifs, d'autres sont des bijoux.

85%

## BRUITAGES

Rien de fantastique, mais ils ne sont pas médiocres.

85%

## DUREE DE VIE

La difficulté est parfois tordue, comptez une cinquantaine d'heures.

93%

## JOUABILITE

Le seul problème concerne la mauvaise perspective du décor.

83%

## INTERET

Si vous aimez l'aventure, sautez dessus ! Si vous n'avez pas froid aux yeux, finissez-le ! Malgré une réalisation assez moyenne, c'est un petit bijou.

90%



## BLAST RADIUS

Il semblerait que Psygnosis se soit pris d'amour pour les shoot them up en 3D, puisque c'est le deuxième qui sort en assez peu de temps... Et d'autres suivront !

**L**e shoot 3D est un genre un peu à part dans le domaine des jeux vidéo. Aucun titre n'a réussi à s'imposer comme hit. Seule la version PC de Wing Commander est parvenu à se faire un nom. Blast Radius opte résolument pour l'arcade pure, et ne propose aucune scène cinématique pour faire le lien entre les missions. Au départ, vous choisissez entre plusieurs vaisseaux proposant divers compromis entre vitesse et protection. Le vaisseau est vu de dos. Votre armement est constitué d'un laser et de torpilles photons en nombre limité. En avançant dans le jeu, vous pourrez l'up-grader ainsi que vos boucliers... ce qui se révélera absolument nécessaire si vous voulez faire de

vieux os. On peut régler la vitesse du vaisseau grâce aux boutons "L" et "R", et en les combinant, enclencher les Turbos. Malheureusement, cette option est à utiliser en dernier recours si vous avez plusieurs chasseurs derrière vous, car elle pompe énormément de carburant. La panne sèche signifiant une mort immédiate...

*Vous vous attaquez à un gros morceau.*

*Un chasseur ennemi en moins.*

*Vos boucliers sont faibles.*

*Quelques éléments graphiques viennent combler le vide sidéral.*

## AVIS OUI, MAIS...

Blast Radius possède de très bons graphismes et on ne ressent pas trop le vide de l'espace, qui est bien rempli de vaisseaux superbement modélisés en 3D. L'animation est fluide et suffisamment rapide dans les déplacements latéraux du vaisseau. Mais l'impression de vitesse n'est pas très bien rendue. Enfin le plus ennuyeux, c'est le manque de lien entre les missions. On les enchaîne et, il faut bien avouer qu'elles se ressemblent plus ou moins, ce qui se révèle vite assez lassant. Bref un jeu d'arcade correct à réserver aux amateurs du genre.



PANDA



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : PSYGNOSIS
- Éditeur : PSYGNOSIS
- Prix : \$
- 1-2 JOUEURS EN LINK
- SHOOT 3D

## PRESENTATION

Rien de bien impressionnant.

80%

## GRAPHISMES

Le jeu est assez soigné, et les vaisseaux sont beaux.

90%

## ANIMATION

Le scrolling est assez rapide et l'impression de vitesse moyenne.

85%

## MUSIQUE

C'est vraiment moyen, bref rien d'inoubliable.

83%

## BRUITAGES

Dans l'espace, on entend pas grand-chose sinon les explosions.

84%

## DUREE DE VIE

Le jeu est long, mais est-ce que vous ne vous en lasserez pas ?

%

## JOUABILITE

La prise en main est rapide et le jeu est maniable.

88%

## INTERET

La réalisation est plutôt bonne, mais les missions s'enchaînent et se ressemblent.

85%



Les coups ont bien sûr subi quelques modifications.

# THE KING OF FIGHTERS 97

Dans le domaine des jeux de baston, il y a des mythes, et KoF fait partie de ceux-là. Les conversions sur Playstation des titres SNK ne sont pas toujours réussies, alors que donne ce Kof 97 ?

**E**st-il vraiment utile de présenter une nouvelle fois King of Fighters ? La plupart des personnages du jeu sont empruntés aux autres grands succès de SNK. Ils se battent en équipe de trois, possèdent nombre de Furies et peuvent esquiver d'un pas de côté... Ils peuvent aussi charger leur barre de puissance, faire des Combos de folie. On peut commencer une Fureur en l'air et la finir lorsque le combattant touche le sol pour qu'elle s'active tout de suite ou tout sim-

plement la faire en l'air pour certains personnages. Bref KoF est un jeu de baston tout ce qu'il y a de plus complet et de plus technique. Car pour le maîtriser, il faut des dizaines d'heures d'entraînement. Le point noir reste les temps de chargement trop nombreux et un peu longs qui se répètent entre chaque round. En plus, il y a un mode Gallery où vous pouvez voir plein de superbes dessins en couleur et une vidéo assez longue et très intéressante sur le futur KoF Kyo !

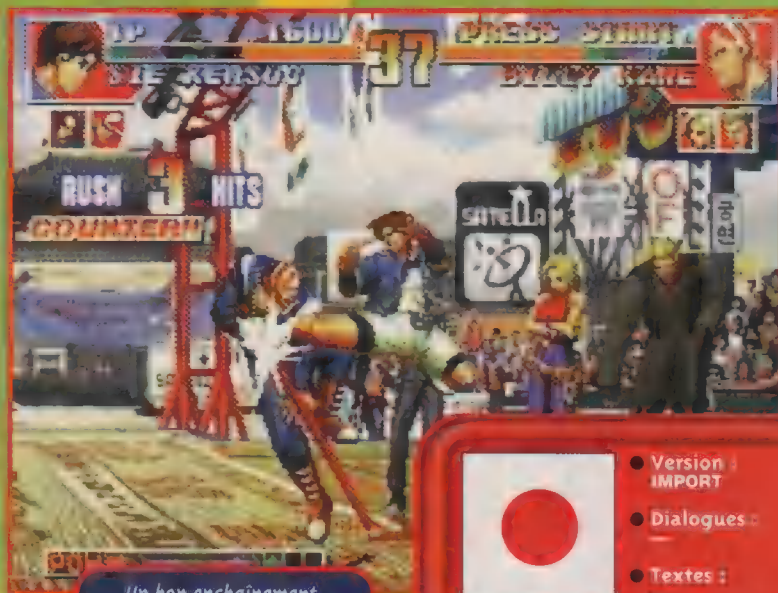


## AVIS OUI, MAIS...

KoF est, à la base, un des meilleurs jeux de baston 2D jamais réalisés. Mais il faut bien avouer que la version Playstation ne garde pas toutes les qualités de sa consœur Neo Geo. Les graphismes et l'animation sont un ton en dessous. Mais sinon, le jeu reste très bien fait, d'autant que les bons jeux du genre ne sont vraiment pas légion sur cette console. Bref, si vous avez des nerfs d'acier, car les temps de chargement sont assez désagréables, KoF 97 constitue un bon choix.

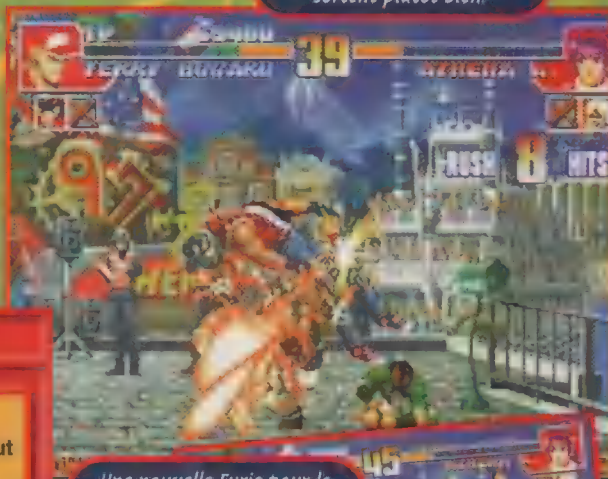


PANDA



Un bon enchaînement.

Malgré le paddle, les Furies sortent plutôt bien.



Une nouvelle Fureur pour le fabuleux Terry Bogard.



Une Fureur particulièrement efficace.



- Version : IMPORT
- Dialogues :
- Textes :
- Développeur : SNK
- Editeur : SNK
- Prix : D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- BASTON 2D

## PRESENTATION

Les jeux SNK n'ont jamais de scène cinématique de présentation.

## GRAPHISMES

Le jeu, un peu tramé, a perdu quelques couleurs à la conversion.

## ANIMATION

C'est pas mal du tout, et c'est assez rapide.

## MUSIQUE

Pour un jeu de baston, la bande-son est excellente.

## BRUITAGES

De bonnes digts vocales accompagnent les coups spéciaux.

## DUREE DE VIE

A deux on ne s'en lasse pas... mais les temps de chargement... !

## JOUABILITE

Le pad Playstation n'est pas une merveille pour ce genre de jeu.

## INTERET

KOF 97, malgré une bonne conversion, reste un bon jeu, mais pas un excellent.

87%



# Tactics Ogre

## TACTICS

Les attaques à distance, que ce soit avec la magie ou avec l'arc, sont moins puissantes que le combat au corps à corps. Par contre, sachant qu'un personnage agressé riposte automatiquement... ce genre d'attaque reste beaucoup plus sûre. L'idéal étant de frapper un adversaire dans le dos, il n'a alors aucune chance de parer.



Il est très important de s'entraîner régulièrement.

**Après Ogre Battle, qui avait sérieusement pris la poussière, voici Tactics Ogre. Amateurs de wargames, réjouissez-vous, car, pour une fois, cette adaptation fait plutôt honneur à la Playstation !**

**C**eux qui ont joué à Final Fantasy Tactics et qui l'ont apprécié seront surpris de constater à quel point Square Soft s'est inspiré de Tactics Ogre. Car soyons clair, ces deux titres se ressemblent comme deux gouttes d'eau. Ce jeu est donc un wargame en 3D isométrique, au tour par tour. Vous dirigez une petite équipe de combattants, qui s'agrandira au fil de l'aventure. Parfois, des "guest" viendront vous prêter main-forte dans les batailles ; il s'agit d'alliés que vous ne contrôlez pas. Les boutiques proposent pas mal d'équipements en tout genre. Vous pourrez également y acheter des troupes ! Vous pourrez ainsi acquérir certaines

créatures comme des golems ou des hommes-lézards... L'ennui, c'est qu'ils commencent au niveau 1, si bien qu'au premier combat ils se feront tuer. Pour éviter ce désagrément, vous pouvez vous entraîner dans chaque ville. Vous divisez alors votre groupe en deux troupes et vous les faites s'affronter. La ruse consiste à faire combattre entre eux les personnages de haut niveau. Lorsqu'ils seront quasi morts, un des jeunots leur portera le coup final. Car c'est en achevant une créature qu'on gagne le plus de points d'expérience. La mauvaise nouvelle, et c'est ce qui contribue à rendre le jeu si difficile, c'est que lorsqu'un de vos personnages meurt... c'est pour de vrai. Vous ne le reverrez plus ! Si c'est votre héros qui succombe, la partie est bien entendu terminée. L'autre avantage du mode Training, c'est qu'il permet de jouer à

deux en même temps, chacun dirigeant son camp. On peut sauvegarder à n'importe quel moment du jeu, même en pleine bataille.

Suivant l'équipement qu'ils portent sur eux, vos personnages agissent plus ou moins vite.



N'oubliez pas de bien organiser vos lignes de défense.



Les graphismes sont vraiment réussis.



## AVIS OUI !

Je suis toujours inquiet quand je rejoue à un excellent jeu qui date un peu... On a tous tendance à embellir nos souvenirs... D'autant que les éditeurs ne prennent pas souvent la peine d'adapter leurs titres aux capacités des différentes bécasses. Eh bien, là, pour une fois, je ne suis pas déçu. Même si le jeu a vieilli, il reste tout à fait d'actualité sur le plan de la réalisation technique. En ce qui concerne l'intérêt, pas de problème, si vous aimez le genre, Tactics Ogre est une valeur sûre !



PANDA





Lexent  
"I never expected  
to see the

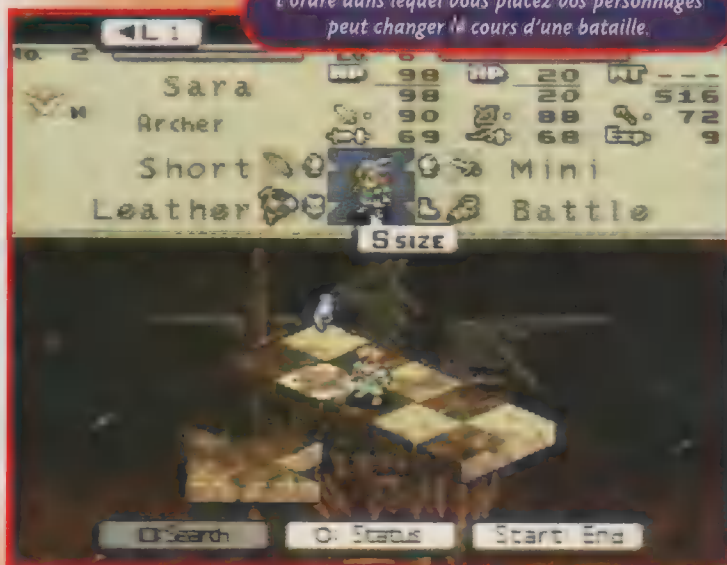


Quel plaisir de voir les textes en anglais.



Vous vous déplacez de ville en ville,  
attention aux rencontres imprévues !

L'ordre dans lequel vous placez vos personnages  
peut changer le cours d'une bataille.



## AVIS OUI, MAIS...

A l'époque, Tactics Ogre m'avait beaucoup inspirée sur Super Famicom. C'était un des premiers wargames auxquels j'ai joué. Aujourd'hui, sur Playstation, rien n'a changé. Oui, je dis bien rien, et c'est bien ça qui me gêne. Le jeu est identique, au poil près, avec les mêmes persos, le même scénario, les mêmes techniques, et les mêmes graphismes. Y a de l'abus ! Franchement, adapter un jeu 16 bits sur 32 bits, sans rien y changer, c'est comme fouiller dans les poubelles et récupérer ce qu'on peut encore refourguer.



GIA



Il faudra bien protéger son héros.

## TEST PLAYSTATION



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **-**
- Textes : **ANGLAIS**

- Développeur : **QUEST**
- Editeur : **ATLUS**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **E**

- **WARGAME**
- **1 JOUEUR**
- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **ÉLEVÉE**
- Niveaux de difficulté : **-**
- Continues : **-**
- Sauvegarde : **OUI**

### PRESENTATION

Rien de bien impressionnant.

70%

### GRAPHISMES

Le jeu est assez beau, même s'il manque un peu de couleurs.

88%

### ANIMATION

Dans ce genre de jeu, l'animation n'est pas un facteur déterminant.

-%

### MUSIQUE

Ça va.

83%

### BRUITAGES

C'est pas terrible, pas de gros changements depuis la version Super Famicom...

70%

### DUREE DE VIE

Vous n'êtes pas près de le finir.

89%

### JOUABILITE

A moins de ne pas parler anglais... aucun problème.

90%

## INTERET

Tactics Ogre a un peu vieilli, mais les graphismes sont toujours très honnêtes. Question intérêt, ce jeu reste au top de la simulation-RPG !

88%



# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

### DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH\* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.  
Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILEGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.  
Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIERES NOUVEAUTES A UN PRIX DOCK GAMES.  
Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT\*\*

## DEAD OR ALIVE



Analog Controller Compatible



11 combattants, des graphismes haute résolution, des attaques spéciales ultra rapides pour grosses sensations.



## COLIN MCRAE RALLY

48 étapes à travers 8 pays. Réglez et réparez les points techniques de votre voiture, pour remporter le Championnat du monde des Rallye.



Analog Controller Compatible

EXCLUSIVE DOCK GAMES

1 tee-shirt collector OFFERT\*\*

aux 3000 premiers acheteurs  
\*\*offre valable dans tous les magasins participant à l'opération



Enfourchez des cylindres d'exception avec Road Rash 3D.



## 15 NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - SUISSE - DOM TOM

### PARIS 13<sup>e</sup> CENTER

7, rue Fernand Vidal  
Métro Porte d'Italie  
(voir minitel)

### CAMBRAI CENTER

1, rue de la Citadelle  
03.27.78.77.42

### BEZIERS

Place Pépézi  
1, rue du Chapeau rouge  
04.67.28.03.91

### ABBEVILLE

53, rue Maréchal Foch  
03.22.24.90.80

### CHATELLERAULT

11, avenue Kennedy  
05.49.21.80.76

### MARTIGNY

Avenue de la Gare 37  
027.723.36.37

### MONTELMAR

116, rue Pierre Julien  
04.75.01.75.82

### LORIENT CENTER

9, rue du Blavet  
02.97.21.69.73

### SALLANCHES CENTER

90, rue du Commerce  
04.50.58.49.11

### MORGES

Rue des Fosses 4  
021.801.77.88

### VANNES CENTER

4, rue des Vierges  
02.97.42.60.60

### MONTARGIS

3, rue de la Pêcherie  
(voir minitel)

### LENS CENTER

11, rue de la Gare  
03.21.28.45.45

### BARENTIN CENTER

Galerie Carrefour  
C/Cial du Mesnil Roux  
02.35.19.36.46

### FIRMINY

32, rue Jean Jaurès  
04.77.56.00.08

### FRANCE

|                         |                      |
|-------------------------|----------------------|
| ABBEVILLE               | Tél : 03.22.24.90.80 |
| AGEN                    | Tél : 05.53.87.92.52 |
| AIX en PROVENCE         | Tél : 04.42.93.60.10 |
| ALBI                    | Tél : 05.63.49.94.40 |
| AMIENS CENTER           | Tél : 03.22.92.28.85 |
| ANGERS CENTER           | Tél : 02.41.87.59.14 |
| ANGLLET CENTER          | Tél : 05.59.03.72.03 |
| ANGOULEME               | Tél : 05.45.94.43.15 |
| ANNECY                  | Tél : 04.50.51.44.98 |
| ANNEMASSE               | Tél : 04.50.87.16.75 |
| ARLES                   | Tél : 04.90.96.84.81 |
| ARRAS                   | Tél : 03.21.23.45.25 |
| AUBERVILLIERS           | Tél : 01.43.52.70.23 |
| AUXERRE                 | Tél : 03.86.52.22.21 |
| AVIGNON                 | Tél : 04.90.82.22.61 |
| BARENTIN CENTER         | Tél : 02.35.19.36.46 |
| BESANCON                | Tél : 03.81.81.67.09 |
| BEZIERS                 | Tél : 04.67.28.03.91 |
| BLOIS                   | Tél : 02.54.78.97.38 |
| BORDEAUX CENTER         | Tél : 05.56.31.25.29 |
| BOULOGNE sur MER CENTER | Tél : 03.21.30.20.95 |
| BOURG-EN-BRESSE         | Tél : 04.74.22.71.74 |
| BREST CENTER            | Tél : 02.98.46.11.46 |
| BRIGNOLES               | Tél : 04.94.72.05.45 |
| BRIVE                   | Tél : 05.55.17.92.30 |
| CAMBRAI CENTER          | Tél : 03.27.78.77.42 |
| CHALON S/SAONE          | Tél : 03.85.42.98.58 |
| CHAMBERY                | Tél : 04.79.60.03.81 |
| CHARLEVILLE-MEZIERES    | Tél : 03.24.57.43.19 |
| CHATELLERAULT           | Tél : 05.49.21.80.76 |
| CHATEAU-GONTHIER Corner | Tél : 02.43.70.37.45 |
| CHOLET                  | Tél : 02.41.46.06.01 |
| CLERMONT-FERRAND        | Tél : 04.73.28.93.37 |
| COGNAC                  | Tél : 05.45.35.07.45 |
| CREIL CENTER            | Tél : 03.44.25.56.64 |
| DIEPPE                  | Tél : 02.35.84.63.90 |
| DIJON                   | Tél : 03.80.58.95.94 |
| DRAGUIGNAN              | Tél : 04.94.50.89.50 |

### DUNKERQUE CENTER

|                       |                        |
|-----------------------|------------------------|
| FECAMP                | Tél : 03.28.66.73.73   |
| FIRMINY               | Tél : 02.35.29.90.00   |
| FONTAINEBLEAU         | Tél : 04.77.56.00.08   |
| FREJUS                | Tél : 01.60.72.80.56   |
| GENOBLE               | Tél : 04.94.53.64.18   |
| HAGUENAU              | Tél : 04.76.47.14.25   |
| LA ROCHELLE           | Tél : 03.88.73.53.59   |
| LA VARENNE St HILAIRE | Tél : 05.46.41.29.01   |
| LE HAVRE CENTER       | Tél : 01.41.81.03.17   |
| LE PUY en VELAY       | Tél : 02.35.19.36.46   |
| LENS CENTER           | Tél : 04.71.09.37.17   |
| LES LILAS             | Tél : 03.21.28.45.45   |
| LILLE                 | Tél : 01.43.63.05.37   |
| LORIENT CENTER        | Tél : 03.20.51.44.75   |
| LYON                  | Tél : 02.97.21.69.73   |
| MACON                 | Tél : 04.78.60.33.60   |
| MARSEILLE             | Tél : 03.85.40.91.74   |
| MEAUX                 | Tél : 04.91.78.96.75   |
| MELUN                 | Tél : 01.60.25.11.56   |
| METZ                  | Tél : 01.64.37.41.98   |
| MONT de MARSAN CENTER | Tél : 03.87.36.33.33   |
| MONTARGIS             | Tél : 05.58.06.39.51   |
| MONTAUBAN             | (consulter le minitel) |
| MONTELMAR             | Tél : 05.63.66.57.33   |
| MONTLUÇON             | Tél : 04.75.01.75.82   |
| MONTPELLIER           | Tél : 04.70.05.94.82   |
| MORLAIX               | Tél : 04.67.60.42.57   |
| MOULINS               | Tél : 02.98.46.11.46   |
| NARBONNE              | Tél : 04.70.34.09.95   |
| NIMES                 | Tél : 04.68.32.07.60   |
| NIORT                 | Tél : 04.66.21.81.33   |
| ORLEANS               | Tél : 05.49.77.05.13   |
| PARIS CENTER          | Tél : 02.38.77.98.30   |
| PAU CENTER            | (consulter le minitel) |
| QUIMPER CENTER        | Tél : 05.59.72.91.32   |
| REIMS                 | Tél : 02.98.64.29.15   |
| RENNES                | Tél : 03.26.77.96.76   |
| RODEZ                 | Tél : 02.99.31.11.26   |

|                     |                      |
|---------------------|----------------------|
| SALLANCHES CENTER   | Tél : 04.50.58.49.11 |
| SALON DE PROVENCE   | Tél : 04.90.56.61.21 |
| SARREGUEMINES       | Tél : 03.87.02.96.00 |
| ST ETIENNE          | Tél : 04.77.41.84.79 |
| ST NAZAIRE          | Tél : 02.40.22.60.15 |
| STRASBOURG          | Tél : 03.88.22.54.81 |
| TARBES              | Tél : 05.62.44.92.92 |
| TARNOS              | Tél : 05.59.64.18.66 |
| THONVILLE           | Tél : 03.82.53.51.11 |
| THONON les BAINS    | Tél : 04.50.71.69.02 |
| TROYES              | Tél : 03.25.73.11.28 |
| VALENCE             | Tél : 04.75.56.72.90 |
| VALENCIENNES CENTER | Tél : 03.27.47.30.60 |
| VANNES CENTER       | Tél : 02.97.42.60.60 |
| VOIRON Corner       | Tél : 04.76.65.96.27 |

### SUISSE

|                      |                     |
|----------------------|---------------------|
| FRIBOURG             | Tél : 026.322.82.52 |
| GENEVE - CHARMILLES  | Tél : 022.940.03.40 |
| GENEVE - PLAINPALAIS | Tél : 022.800.30.50 |
| GENEVE - EAUX-VIVES  | Tél : 022.700.83.83 |
| GENEVE - MEYRIN      | Tél : 022.980.07.80 |
| LAUSANNE             | Tél : 021.329.04.14 |
| MARTIGNY             | Tél : 027.723.36.37 |
| MORGES               | Tél : 021.801.77.88 |
| SIGNY                | Tél : 022.363.03.09 |
| SION                 | Tél : 027.323.83.55 |
| VEVEY                | Tél : 021.923.81.23 |
| YVERDON LES BAINS    | Tél : 021.426.58.00 |

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES  
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE  
CONTACT Raymond IOLLEBAS 079.212.08.80

### DOM TOM

|                        |                      |
|------------------------|----------------------|
| FORT de France         | Tél : 05.96.63.12.13 |
| POINTE à PITRE         | Tél : 05.90.93.20.69 |
| St DENIS de la REUNION | Tél : 02.62.41.98.24 |





Un mode de jeu révolutionnaire, proche du jeu d'aventures... On y achète des voitures, on les prépare pour les courses, on les revend. Près de 300 voitures disponibles. De véritables sensations de pilotages grâce à la «DUAL SHOCK».

**DUAL PACK**  
(offre limitée)  
**990F**  
CONSOLE PLAYSTATION  
+ 1 MANETTE VIBRANTE DUAL SHOCK™



Graphisme des joueurs en Bit Map, modélisation des 10 stades, changement de stratégie ou de tactique en cours de match... L'événement sportif le plus prestigieux du monde.

**1 tee-shirt ou 1 casquette OFFERTE\*\*\***  
au 4000 premiers acheteurs

\*\*\*offre valable dans tous les magasins participant à l'opération

**DES CENTAINES DE CADEAUX A GAGNER**  
sur 3615 code AAAGAMES\*

Vous y trouverez aussi les solutions complètes sur vos jeux Playstation et Nintendo ainsi que des tonnes d'astuces de toutes sortes. \*2,23frs/mn

3615  
code  
AAAGAMES\*



# OUVERTURE DU SERVEUR 3615 AAAGAMES



**G.A.S.P.**

Jeu de combat en 3D où l'on peut créer son personnage et lui faire gagner des coups spéciaux foudroyants.



Découvrez enfin les joies du basket sur N64 avec ce fabuleux titre.

**FORSAKEN**



Fendez les airs à bord de vaisseaux armés jusqu'aux dents se déplaçant à 360° : pilliez la planète avant les autres. Modes 4 joueurs.



Des graphismes étonnants pour ce jeu en 3D dans la lignée de Mario 64.

**Nintendo**



**GAME BOY POCKET**

Le Game Boy est de retour, plus petit, plus léger, plus net et surtout... de toutes les couleurs

**349F**

**GAME BOY CAMERA**

Filmez en temps réel puis sauvegardez vos images, retouchez les et créez vos propres animations personnalisées.

**349F**



**GAME BOY PRINTER**

Imprimez vos images sur vignettes autocollantes

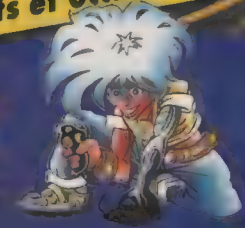
**399F**



**CONSOLE NINTENDO64**  
(Distributeur Officiel Nintendo France)

**999F**

**DOCK GAMES**  
Jeux Vidéo Neufs et Occasions



**SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER**

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique, gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

**INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON**

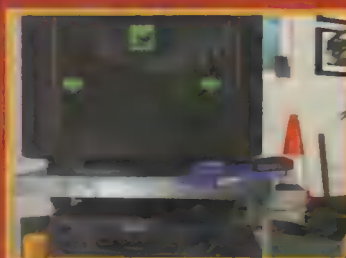
\* Pour la mise en place des magasins, l'achat des stocks, la location des locaux, les frais de fonctionnement sont payables en bon d'achat uniquement. Le bon d'achat sera remis au prochain achat. Les conditions de vente sont celles de chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable jusqu'à la limite des stocks disponibles. Photos et textes contractuels. Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier dans la Corse et l'Outre-mer. DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES DÉPOSÉES.



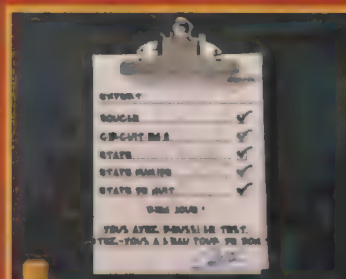
Après un excellent *International Rally Championship*, voilà que son gros concurrent arrive ce mois-ci, et il est parrainé par le grand Colin McRae.

## ÉCOLE DE CONDUITE

Comme dans *Gran Turismo*, vous aurez droit à des petites leçons de conduite, avec la clé, les commentaires de Mr McRae. Mais, ces épreuves ne sont là que pour s'instruire, car il n'y aura pas de nouveaux circuits qui s'ouvriront une fois que vous les aurez réussies.



Avant chaque épreuve, une petite vidéo avec des commentaires vous indique ce qu'il faut faire.



Après chaque groupe d'épreuves, un certificat est délivré, signé par Colin.

**T**out d'abord, un peu de culture générale. Colin McRae est le pilote de rallye le plus en vue actuellement, surtout après sa victoire récente dans le rallye de Corse. Il est donc normal qu'une simulation de rallye porte un jour ou l'autre son nom. La première chose qu'on remarque avec *Colin McRae Rally*, ce sont ses graphismes de folie. Ensuite, non content d'en mettre plein la vue, Codemasters a aussi soigné la jouabilité, bien obligé après le catastrophique *Toca Touring Car*. Ce nouveau jeu de course est donc très maniable, malgré son penchant pour la simulation. Les dérapages se maîtrisent avec un peu de volonté, on est loin de l'incontrôlable *V-Rally*. Les courses empruntent aux plus grands rallyes du monde. Vous voyagez donc en Australie, en Corse, à Monte-Carlo ou en Suède. Entre la neige, les steppes, l'asphalte et la boue, vous conquierez les voitures officielles, comme la Impreza Rally de Colin himself, la Lancer Evolution, la Maxi Megane ou la Ford Escort.

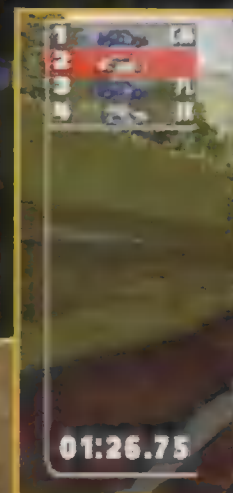
En fonction du terrain, les réglages doivent suivre. En mode Championnat, les dégâts subis doivent aussi être réparés dans les temps donnés. Sinon, la voiture finira comme un tas de ferraille (et ça se voit !). Le seul défaut de *Colin McRae Rally*, tient à l'absence de concurrents physiques lors des courses. On ne voit sa position qu'avec le schéma en haut à gauche, et la place est déterminée par le temps mis pour aller d'un checkpoint à un autre. Autrement dit, vous ne croiserez aucun adversaire sur la route, personne à pousser dans les bas-côtés, personne à coincer dans les épingles. Ce jeu joue la carte de la simulation jusqu'au bout.



Sur les routes enneigées, les pneus cloutés sont vivement recommandés.



En mode joueurs, l'écran est splitte horizontalement.



01:26.75



## AVIS OUI !

Contrairement à Gia, je préfère Colin McRae à IRC. Les dérapages dans un jeu de rallye, c'est crucial, et avec CMR, je me suis vraiment fait plaisir. Braquer, contre-braquer, glisser, avoir plein de boue sur la voiture, j'adore ça ! En plus, les terrains sont super bien faits, avec la fumée derrière la voiture. Techniquement, il est impeccable. Enfin, j'ai trouvé mon jeu de rallye sur Playstation. Mais dans mon cœur, le meilleur reste toujours Sega Rally sur Saturn.

**PANDA**

Si vous maîtrisez mal votre caisse, voilà ce qui vous attend : des tonneaux.

00:14.75

De nuit, toutes les voitures sont équipées d'un gros projecteur à l'avant. Mais il n'est pas très efficace...

03:27.04  
03:30.60

Rouler sur les bas-côtés est impardonnable, tant la vitesse est réduite.

## AVIS OUI !

C'est la période des jeux de rallye et tant mieux, car je déteste V-Rally. Maintenant, j'ai de quoi patauger dans la boue pour un long moment. Colin McRae Rally est impressionnant au niveau des graphismes et des dérapages. Mais sans les concurrents, et seule avec les commentaires du copilote, les circuits deviennent légèrement répétitifs. Les virages sans concurrents à tamponner laissent un grand vide. Les fans de rallye seront donc aux anges. Mais personnellement, je préfère International Rally Championship.

**GIA**

## TOMMI MAKINEN VS COLIN MCRAE

C'était évident de comparer ces deux simulations de rallye. Colin se démarque surtout par ses graphismes somptueux, il préfère miser sur la simulation. Toutefois, cela ne l'empêche pas d'être super maniable. International Rally Championship est plutôt orienté arcade. L'impression de vitesse est hallucinante, et la maniabilité suit. Même s'il est moins réaliste que son concurrent, IRC s'en sort aussi très bien, surtout avec son éditeur de circuit génial. En fait, la seule ombre à propos de Colin McRae Rally, c'est l'absence de vrais concurrents. Donc, à vous de faire votre choix suivant vos préférences.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CODEMASTERS
- Editeur : CODEMASTERS
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- RALLYE
- 1-2 JOUEUR SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : OUI

## PRESENTATION

La Subaru Impreza dans toute sa splendeur. Bien faite, mais pas très originale.

87%

## GRAPHISMES

Les décors sont à tomber par terre. On ne sait plus où regarder.

94%

## ANIMATION

Pas un ralentissement, mais la vitesse n'est pas supersonique.

90%

## MUSIQUE

En fait, il n'y en a pas pendant les courses. Alors, difficile de noter l'inexistant.

-0%

## BRUITAGES

Dérapages sur la neige, bris de glace, tous les bruits ressemblent aux vrais.

95%

## DUREE DE VIE

Hyper longue : plein de championnats, avec au moins six courses pour chacun.

93%

## JOUABILITE

Bine que ce soit une simulation, la conduite est très maniable.

90%

## INTERET

Orienté simulation, cet excellent jeu de course de rallye a un seul défaut : l'absence de concurrents sur la piste. A part cela, il enterre V-Rally.

90%



# GT 24

**GT 24, à ne pas confondre avec GT 64, ces deux jeux n'ont rien à voir, est un nouveau jeu de course sur Saturn. Alors faites chauffer les pneus, car ça va secouer dans les courbes !**

**G**T 24 est un jeu de course de voitures en 3D. Deux vues sont proposées, une interne plus rapide et plus agréable, et une externe. Vous avez le choix entre trois courses ; elles sont assez longues et leur parcours est varié.

La conduite est relativement réaliste par rapport aux voitures sont vraiment faciles à conduire.

Elles ont une très bonne tenue de route, et on ne part pas en dérapage à la première occasion. En freinant un petit peu avant les courbes serrées, tout devrait bien

se passer. Le jeu propose de disputer l'équivalent des 24 heures du Mans, dans un mode Enduro. Il faudra surveiller la consommation de votre voiture ainsi que les dégâts éventuels qu'elle aurait subis en, disons, frottant un mur... Dans ce cas-là, le plus important est de rester constant dans ses performances. Très étonnant : quand vous allez doubler une voiture, elle s'écarte pour vous laisser passer et ne cherche pas forcément à vous bloquer la route. Fair-play !

La vue interne est plus rapide.

Les adversaires se laissent doubler.

Un virage serré et sans visibilité.

Vous allez bientôt dépasser.

## AVIS OUI, MAIS...

Il y a pas mal de jeu de caisses sur Saturn, et GT 24 se glisse dans la moyenne. La réalisation technique n'est pas mal, les graphismes pèchent un peu, mais l'animation est très rapide. Les

courses sont très longues et leur parcours varié. Les

courses type Enduro avec arrêt au stand sont bien gérées.

Bref, GT 24 est un soft sympa, mais à qui

il manque quelques petites choses de-ci, de-là pour être vraiment un bon jeu.



PANDA

- Version : IMPORT
- Dialogues :
- Textes :
- Développeur : JALECO
- Éditeur : JALECO
- Prix : D
- 1 JOUEUR
- COURSE GT

### PRESENTATION

Rien du tout, pas de scènes cinématiques...

80%

### GRAPHISMES

Les graphismes sont honnêtes mais assez inégaux.

85%

### ANIMATION

L'animation est vraiment très rapide, surtout en vue interne.

93%

### MUSIQUE

Bon, faut pas rêver...

75%

### BRUITAGES

Quelques crissements de pneus, le bruit du moteur... basique.

80%

### DUREE DE VIE

Le jeu est assez long si on veut le finir à 100 %.

85%

### JOUABILITE

Pas de problème, on rentre tout de suite dans le jeu.

90%

### INTERET

La réalisation est assez bonne, mais les missions s'enchaînent et se ressemblent. Monotone !

83%



# Circuit Breaker

**Toujours copié mais jamais égalé, Micro Machines voit enfin la concurrence commencer à lui grappiller du terrain. L'outsider ? Circuit Breakers.**

**S**i les modes de jeu se comptent sur les doigts d'un manchot qui aurait perdu trois doigts à la main restante (le pauvre), le jeu fait montre d'un atout de taille : le nombre de circuits proposés. En effet on dénombre pas loin d'une vingtaine de tracés différents et fin du fin, les décors s'avèrent relativement variés (la jungle, l'Arctique, les profondeurs abyssales, Venise, l'autoroute ou les canyons). Pour les inaugurer, vous avez deux solutions : soit vous choisissez le mode Course contre la montre, soit vous décidez de vous lancer dans la grande aventure avec le mode spécial "Réémond" : Champion du monde. Si vous optez pour la seconde solution, vous allez évoluer par

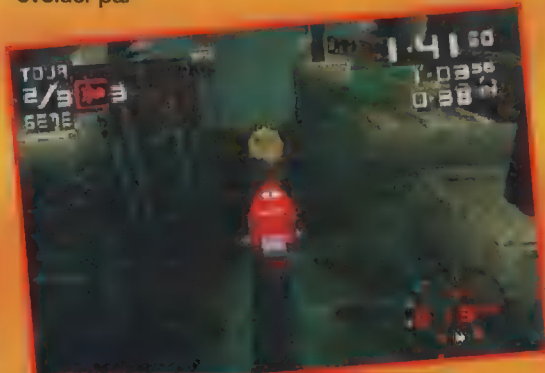
groupe de quatre courses. A chaque fois que vous finirez premier une course, son homologue dans le groupe supérieur s'ouvrira, et ainsi de suite... Les débuts pourront paraître faciles aux plus expérimentés d'entre vous, mais les groupes supérieurs offrent des tracés ainsi que des concurrents véritablement délicats. Evidemment

vous pourrez trouver une multitude de bonus pour faciliter votre labeur : boule de feu, bouclier, flèches d'huile, option qui vous fait rétrécir (pour passer plus facilement les concurrents), une autre qui vous surélève, etc. Les tracés sont cotons, l'intelligence artificielle qui gère les ennemis réussie et le mode Multijoueur est plutôt fendard.



Les tracés des circuits sont riches en pièges. Ce type de saut doit être pris à vive allure.

Les modes solo ou multijoueurs sont marrants comme tout... sauf quand vous avez un Nilico aux basques qui n'arrête pas de se jeter dans le vide (sans le faire exprès)...



Les armes à votre disposition sont utiles mais ne permettront pas de vous retrouver illico en première position.



Les angles de caméra devraient perturber les premières parties, mais comme il faut refaire la même course... on s'habitue.



Les chicane sont monnaie courante. Heureusement qu'en tournant, votre voiture perd automatiquement de la vitesse.



## AVIS POURQUOI PAS...

Circuit Breakers n'a l'air de rien, et pourtant on y retrouve tous les ingrédients du succès de Micro Machines : un mode Multijoueur efficace, une jouabilité rapidement accessible et un nombre important de tracés. Que demander de plus ? Des graphismes en 3D ? Vous les avez ! Une durée de vie conséquente ? Idem ! Non, ce titre remplit très bien sa fonction : celle de nous faire passer un bon moment. C'est vrai que le principe est limité et sans fioritures mais je le répète, on passe un bien agréable moment. Alors si vous êtes fans de Micro Machines...

SPY



Ce niveau sous l'eau est superbe, donnant véritablement l'impression d'être à "vingt mille lieux sous les mers".



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SUPERSONIC
- Éditeur : MINDSCAPE
- Prix : D
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- MICRO MACHINES-LIKE

### PRESENTATION

Elle permet de déplacer son bolide sur les options désirées. Bof...

69%

### GRAPHISMES

Des décors changeants et des effets spéciaux visuels agréables.

84%

### ANIMATION

Le déplacement des caméras est un peu déroutant mais on s'y fait.

88%

### MUSIQUE

Les thèmes sont entraînants, et se laissent écouter avec plaisir.

87%

### BRUITAGES

Vraiment très peu de bruitages à se mettre sous l'oreille !

55%

### DURÉE DE VIE

Plus 2 % par joueur sup. Passé le quatrième groupe, le jeu se corse.

84%

### JOUABILITÉ

Prise en main immédiate et inertie importante dans les virages.

89%

### INTERET

Rajoutez 2% par joueur sup. Un titre qui aurait été encore meilleur avec des armes plus amusantes.

85%



# SPICE WORLD



Le prof, très "samedi soir", vous enseignera les Combos de danse.

La folie des Spice Girls arrive sur Playstation. Annoncé depuis le début du raz-de-marée, le jeu n'arrive que quand la vague est retombée, et surtout quand la rousse décide de quitter le groupe.

**S**pice World s'adresse avant tout aux fans du groupe de filles le plus célèbre du système solaire. Ce jeu vous propose de faire chanter et danser chacune des Spice Girls. Première étape, choisissez votre victime : Victoria la BCBG, Geri la rousse, Mélanie B l'extravertie, Mel C la sportive ou Emma la petite blonde boulotte. Ensuite, allez faire un tour dans le Mixing Room. Cinq titres sont disponibles : "Wannabe", "Who do you think you are ?", "Move over", "Say you'll be there", "Spice up your life". Chaque titre est coupé en neuf extraits qu'on peut mettre bout à bout. Ensuite, place à la danse. Pour repérer les Combos, pour exécuter la chorégraphie la plus variée possible, il suffit d'aller s'entraîner dans le Dance Practice, où un professeur vous expliquera les bases du trémoussage de popotin. Le mode Dance Record vous permettra d'enregistrer les pas de danse nouvellement appris. Enfin, direction le studio de télévision, où vous pourrez voir votre chorégraphie sur la musique remixée auparavant.

Changements de caméra, angle de vue, gros plan sur chaque Spice Girl, et C'EST TOUT ! Rien pour allonger la durée de vie. On peut toujours se consoler en regardant les interviews des filles, les vidéos de leurs

tournées et autres instants immortels. En fait, seuls les fans du groupe trouveront un intérêt à ce "jeu". Une bonne nouvelle, Spice World sera vendu moins de deux cents francs. Les groupies vont se jeter dessus !

Maintenant, il faut improviser les pas et construire sa chorégraphie.

Dans le studio de télé, vous pourrez admirer vos exploits.

Le Spice Network montre les moments les plus croustillants de la vie des Spice Girls, comme l'anecdote avec le prince Charles.

Eh hop, gros plan sur une des filles.

## AVIS NON !

J'attendais un nouveau Parappa ou un Bust a Move. Hélas ! seule la déception s'est pointée. Il y aurait eu des boutons à presser en rythme sur les chansons des Spice Girls, le jeu aurait été excellent.



Mais avec toutes ces étapes à valider pour finalement regarder un "Replay" dans le studio de télé, on éprouve peu de plaisir à faire gigoter ces braves filles. L'intérêt est très limité vu l'absence de challenge.

A réserver aux fans, s'il en reste...

GIA

Sautez sur les touches pour démarrer l'extrait. Il faut enregistrer 18 plages pour passer à la suite.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SCEE
- Editeur : SCEE
- Prix : 0
- 1 JOUEUR
- JOUER AVEC LES SPICE GIRLS

### PRESENTATION

Les cinq Spice Girls se trémoussent, et c'est tout.

70%

### GRAPHISMES

Les persos sont très bien caricaturés, mais les décors très laids.

75%

### ANIMATION

Impossible à rater dans un jeu de ce genre.

90%

### MUSIQUE

Les chansons des Spice Girls. Il paraît que les gamines aiment.

56%

### BRUITAGES

Les voix des filles sont apparemment les originales.

86%

### DUREE DE VIE

Vous aurez vite marre de ce jeu nombriliste... sauf les fans.

20%

### JOUABILITE

Ce n'est pas vraiment un jeu, plutôt un CD interactif...

74%

## INTERET

... et 90% pour les fans. Ce jeu mignon aurait pu être excellent. Manque un challenge.

70%



On fouine dans les papiers.

Sapé comme ça, même le Panda a la classe.

# MIB

## MEN IN BLACK

Après le carton du film au box-office, il était sûr qu'on aurait droit au jeu. Alors si vous avez toujours rêvé de faire la chasse aux extra-terrestres, enfillez vos Raybans et bon courage !

**M**en in Black est un jeu d'action-aventure en 3D qui nous vient du monde du PC. Il ressemble, au niveau de la réalisation graphique, à Resident Evil. Par contre là, il n'y a pas de mouvements de caméra... Elle est fixe et il y a un temps de chargement, à chaque fois que vous changez l'écran. La maniabilité est un peu bizarre. Pour tirer avec le pistolet, il faut laisser un bouton enfoncé puis enfin appuyer sur une touche de direction.... Ce qui n'est pas précis, et comme les munitions sont comptées, on vous laisse imaginer la suite ! De même, vous allez rire quand vous verrez votre personnage sauter. Les énigmes sont dignes des Chevaliers de Baphomet, c'est-à-dire vraiment tarabiscotées...

Mais comme c'est un jeu d'action, c'est cent fois plus prise de tête, car vous allez recommencer des dizaines de fois les mêmes passages. Heureusement qu'après chacun d'eux, on peut sauvegarder. Les scènes cinématiques sont laides et c'est vraiment dommage quand on connaît le film.

Les combats au corps à corps sont lamentables.

Vous vous êtes fait prendre en tiry croisé. ahhhh...

### AVIS NON !

Men in Black, c'est exactement le genre de jeu que vous aimerez haïr ! Les graphismes sont très beaux et en jettent un max... Donc, si vous voyez la démo, vous le trouverez sympa, mais dès qu'on prend le pad, on entre dans l'ultime dimension. Le personnage n'est pas maniable du tout, les énigmes tarabiscotées à la Baphomet... Bref, on n'arrête pas de mourir et on recommence dix fois le même passage. En clair, je n'ai pas aimé du tout, pire j'ai même trouvé ça très chiant !

PANDA

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : GREMLIN
- Éditeur : FUNSOFT
- Prix : D
- 1 JOUEUR
- ACTION AVENTURE 3D

#### PRESENTATION

Des dessins animés style comics des années 60 sont assez nuls.

70%

#### GRAPHISMES

Le jeu est beau, aucun doute là-dessus.

90%

#### ANIMATION

Rien de spécial.

84%

#### MUSIQUE

L'ambiance sonore est pas mal.

85%

#### BRUITAGES

Bel effort pour les voix, reprenant celles des acteurs du film.

91%

#### DUREE DE VIE

Le jeu est long, dur et c..

85%

#### JOUABILITE

La maniabilité du personnage est plus que douteuse.

70%

#### INTERET

Bizarre, les bons films donnent souvent des mauvais jeux. Bref, ce n'est pas un chef-d'œuvre.

75%





sans facture,  
sans abonnement.

ESPACE  
TÉLÉPHONE

Pour tout achat  
d'un Pack OLA :  
un Porte-clef « Jules »  
**OFFERT !**

\*Dans les magasins participant à l'opération  
et dans la limite des stocks disponibles

Gagne des bons d'achat

en participant au membre du Club Dif  
ou en achetant un abonnement  
sur les réseaux fixes, SFR  
Bouygues Telecom.

# Difintel - Mi

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉ

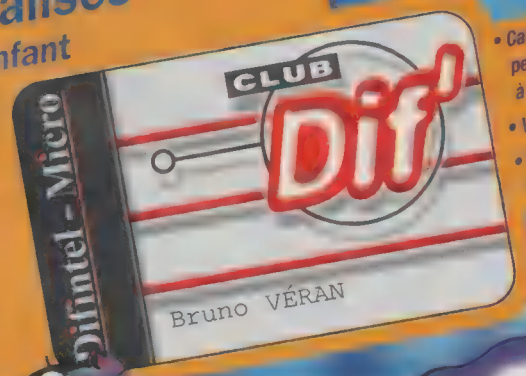
Bénéficie de tous les avantages  
réservés aux membres du Club Dif'  
... et fais, en même temps ta **B.A.**

Sur chaque carte Club vendue,  
Difintel-Micro, en partenariat  
avec Médecins sans Frontières  
offre **10** repas médicalisés  
pour soigner un enfant  
dans le monde.

- Accès direct à l'espace Club  
pour valider les transactions pour !
- Réductions, privilèges  
sur les prix officiels  
en achetant votre occasion !
- Informations prioritaires  
sur les sorties jeux vidéo  
et multimédia !
- Accès direct  
aux réductions vous  
intéressent !

- des jeux en  
surplus !
- des cadeaux  
à gagner !

**MEDECINS  
SANS FRONTIERES**



- Carte  
personnalisée  
à ton nom
- Valable 1 an
- Carte vendue  
50 F

Banjo-Kazooie

IGGY's

Bust A-Move 2

Signal  
lumineux  
avant que  
votre  
portable  
sonne

GAMEBOY CAMERA

Retrouve ton magasin  
**Difintel-Micro**  
près de chez toi...

... et demande  
ta nouvelle carte  
de fidélité !



|    |                 |       |                                      |                |    |                  |       |                                     |                |    |                    |       |                                 |                |
|----|-----------------|-------|--------------------------------------|----------------|----|------------------|-------|-------------------------------------|----------------|----|--------------------|-------|---------------------------------|----------------|
| 01 | Belley          | 01300 | 13, rue des Cordeliers               | 04 79 81 00 34 | 30 | Alès             | 30100 | 21, rue Albert Premier              | 04 66 52 44 66 | 51 | Mourmelon-Le-Grand | 51400 | 18, rue du Gal. Gouraud         | 03 26 66 11 49 |
| 01 | Bourg en Bresse | 01000 | 5, place Edgar Quinet                | 04 74 23 13 54 | 33 | Arcachon         | 33120 | 37, av. Lamartine                   | 05 56 83 58 23 | 54 | Nancy              | 54000 | 47, rue du Pont Mouja           | 03 83 30 45 67 |
| 01 | Ferney Voltaire | 01210 | 3, rue du Mont Blanc                 | 04 50 40 43 43 | 33 | Bordeaux         | 33000 | 25, rue Judaique                    | 05 56 79 05 52 | 55 | Verdun             | 55100 | 5, av. Garibaldi                | 03 29 86 78 08 |
| 05 | Gap             | 05000 | 40, rue Carnot                       | 04 92 52 72 74 | 33 | Libourne         | 33500 | 76, rue Gambetta                    | 05 57 25 98 85 | 56 | Vannes             | 56000 | 25, rue Joseph Lebriz           | 02 97 47 40 78 |
| 06 | Mandelieu       | 06210 | 154, avenue de Cannes                | 04 93 93 54 33 | 34 | Agde             | 34300 | C.C. le Capital 16 Bd. du Soleil    | 04 67 21 32 71 | 57 | Forbach            | 57600 | 1, place Aristide Briand        | 03 87 88 11 16 |
| 07 | Annonay         | 07100 | 26, rue Franki Kramer                | 04 75 32 42 53 | 35 | Fougères         | 35300 | 16, rue du Tribunal                 | 02 99 94 21 00 | 57 | Metz               | 57000 | 58, en Fournir                  | 03 87 74 65 70 |
| 11 | Carcassonne     | 11000 | 14, rue de Verdun                    | 04 68 25 47 95 | 38 | Grenoble         | 38100 | 119, Grand Place                    | 04 76 09 26 68 | 57 | Thionville         | 57100 | 47 bis, rue de l'ancien Hôpital | 03 82 53 80 81 |
| 13 | Isbres          | 13800 | 3, Gal. de l'Olivier BD Leon Poutaux | 04 42 55 31 95 | 38 | Bourgoin         | 38300 | 5, rue Gravelle                     | 04 74 43 29 53 | 60 | Beauvais           | 60000 | 57, rue Gambetta                | 03 44 48 53 60 |
| 14 | Caen            | 14000 | 151, rue Saint Pierre                | 02 31 85 59 00 | 38 | Grenoble         | 38100 | 11bis, cour Benlat                  | 04 76 43 27 93 | 61 | Alençon            | 61000 | 15, rue aux Scieurs             | 02 33 26 11 00 |
| 14 | Honfleur        | 14600 | Place Alphonse Halais                | 02 31 89 75 00 | 39 | Dole             | 39100 | 10, rue de la Sous-Préfecture       | 03 84 72 68 67 | 64 | Blarritz           | 64200 | 60, av. Edouard VII             | 05 59 24 39 07 |
| 19 | Brives          | 19100 | 68, bd. Koëniq                       | 05 55 24 47 87 | 39 | Lons Le Saunier  | 39000 | 33, rue Saint Desiré                | 03 84 24 41 59 | 62 | Calais             | 62100 | 159, bd. Lafayette              | 03 21 19 07 00 |
| 22 | Loudeac         | 22600 | 4, rue de Chêze                      | 02 96 66 02 05 | 40 | Dax              | 40100 | CC DAX 2000, gal. marchande Mamouth | 05 58 56 29 03 | 65 | Lourdes            | 65100 | 5, rue de la Grotte             | 05 62 42 30 68 |
| 24 | Perigueux       | 24000 | 5, rue Gambetta                      | 05 53 53 55 54 | 42 | St Etienne       | 42000 | 45, rue Charles de Gaulle           | 04 77 49 00 69 | 66 | Perpignan          | 66000 | 17, rue Mailly                  | 04 68 35 54 98 |
| 25 | Pontalier       | 25300 | 9, rue de la République              | 03 81 39 81 81 | 44 | Nantes (Orvault) | 44700 | 248, route de Vannes                | 02 40 59 53 00 | 67 | Haguenau           | 67500 | 5, rue des Dominicains          | 03 88 63 88 36 |
| 26 | Valence         | 26000 | 29, bd d'Alsace                      | 04 75 78 09 68 | 45 | Orléans          | 45000 | 2 ter, Rue Royale                   | 02 38 62 76 76 | 69 | Lyon (Béme)        | 69008 | 14, rue Antoine Lumière         | 04 72 78 60 84 |
| 27 | Le Neubourg     | 27110 | 29, av. du Général de Gaulle         | 02 32 07 00 35 | 47 | Agen             | 47000 | 134, bd. de la République           | 05 53 77 38 39 | 71 | Chalon/Seine       | 71100 | 43, rue Denon                   | 03 85 48 91 97 |
| 28 | Chartres        | 28000 | 24, rue Noël Bailly                  | 02 37 96 44 22 | 49 | Angers           | 49100 | 57, rue Baudrière                   | 02 41 25 34 27 | 71 | Macon              | 71000 | 19, rue Gabriel Jeanton         | 03 85 39 08 52 |
| 28 | Chateaudun      | 28200 | 27, rue République                   | 02 37 44 92 00 | 51 | Chalon en Champ  | 51000 | 47, rue de la Marne                 | 03 26 68 49 49 | 71 | Montceau-Les-Mines | 71300 | 29, rue de la République        | 03 85 57 29 49 |



+ DE 110  
MAGASINS

**cro**  
PHONIE

CLUB

**Dif**

**Achète! Vends!  
Echange!**

et viens **tester**  
les toutes dernières  
**NOUVEAUTÉS**  
dans notre Espace Club.



Point Blank



Crime Killer



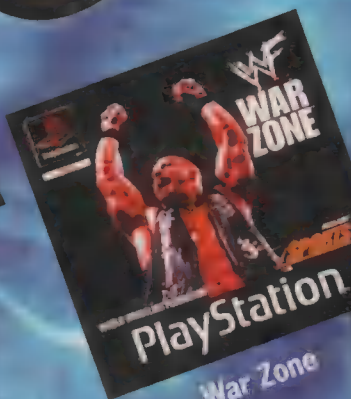
Road Rash



Coupe du  
Monde 98



Colin McRae Rally



War Zone



Alundra



MIB



PROCHAINEMENT

ouverture de 17 nouveaux  
magasins Difintel-Micro

- Bayeux • Villeneuve-sur-Lot
- Locminé • Agen • Saintes
- Montbéliard • Lorient
- Aix-en-Provence • Bourg-La-Reine
- Auch • Voiron • Tours
- Castres • Paris 20<sup>ème</sup>
- ESPAGNE : 3 ouvertures

SPECIALISTE  
DU JEU  
EN RÉSEAU

Web  
<http://www.difintelmicro.com>

Difintel-Micro présente en exclusivité  
les rendez-vous du **CLUB Dif**

...des journées "découverte":  
présentation en avant-première  
des toutes dernières  
Nouveautés-Jeux.  
Des tests, des démos, avec  
des milliers de cadeaux à gagner  
et plein de bonnes surprises!



J O U R N É E :

**Colin Mac Rae  
RALLY**

**Samedi 11 Juillet**

**Codemasters**



➔ AU PROGRAMME:  
Viens tester tes performances  
de "pilote" chez Dif!  
à gagner :  
porte-clefs, Tee-shirts ...

Découpe ce mémo  
et conserve-le  
précieusement...

|    |                         |       |                                      |                |
|----|-------------------------|-------|--------------------------------------|----------------|
| 71 | Le Crouset              | 71200 | 189, rue du Maréchal Foch            | 03 85 55 08 02 |
| 73 | Chambery                | 73000 | 5, rue Trésorerie                    | 04 79 62 27 22 |
| 74 | Anancy                  | 74000 | Gal. de l'Émeraude - 46, rue Sommier | 04 50 52 86 02 |
| 73 | Aix les Bains           | 73100 | Grand Passage - 8, rue du Casino     | 04 79 34 08 01 |
| 75 | Paris 17 <sup>ème</sup> | 75017 | 142, rue Berthier                    | 01 47 64 15 96 |
| 76 | Rouen                   | 76100 | 129, rue Saint Sever                 | 02 35 73 68 50 |
| 77 | Chelles                 | 77500 | 11, rue du Maréchal Foch             | 01 61 21 55 44 |
| 77 | Fontainebleau           | 77300 | 4, rue de la Cloche                  | 01 60 71 11 14 |
| 77 | Meaux                   | 77100 | 3, rue Darnetal                      | 01 64 34 29 08 |
| 77 | Pontault Combault       | 77340 | Av. Charles Rouzel                   | 01 60 29 53 76 |
| 78 | Etancourt               | 78990 | C.C. des 7 Mares, Pl. du Commerce    | 01 30 13 11 30 |
| 78 | Maisons Laftitte        | 78600 | 2 Gal. du Vieux Maison               | 01 39 62 48 34 |
| 78 | Montigny la Bretonne    | 78180 | 14 bis, place Paul Claudel           | 01 39 11 06 76 |
| 78 | Poissy                  | 78340 | 79, rue du 11 Novembre               | 01 30 06 06 88 |
| 81 | Albi                    | 81000 | 25, rue St Cécile                    | 05 63 49 02 99 |
| 81 | Castres                 | 81100 | C.C./Géant Casino, rte de Mazamet    | 05 63 11 02 99 |

|    |                        |       |  |                |
|----|------------------------|-------|--|----------------|
| 83 | Draguignan             | 83300 | 9, rue Labat                             | 04 94 68 92 55 |
| 83 | St Raphael             | 83700 | 96, rue Charles Gounod                   | 04 94 82 29 00 |
| 83 | Toulon                 | 83000 | 24, rue Pierre Semmar                    | 04 94 91 17 91 |
| 84 | Orange                 | 84100 | 8, rue Notre-Dame                        | 04 90 34 47 13 |
| 84 | Valras                 | 84600 | 64, cours J-Jaurès                       | 04 90 28 12 00 |
| 86 | Poitiers               | 86000 | 4, rue de l'Éperon                       | 05 49 41 77 45 |
| 87 | Limoges                | 87000 | 6, rue Lansecot                          | 05 55 33 74 43 |
| 89 | Auxerre                | 89000 | 54, rue de Paris                         | 03 86 72 95 60 |
| 91 | St Germain les Corbeil | 91250 | CC de la Croix Verte - Place de l'Europe | 01 60 75 93 00 |
| 91 | Viry Châtillon         | 91170 | 16, place des martyrs de Chateaubriand   | 01 69 21 24 64 |
| 92 | Asnières               | 92600 | 48, Grande Rue Charles De Gaulle         | 01 47 93 67 38 |
| 92 | Cachan                 | 92230 | 7, rue Camille Desmoulins                | 01 47 40 08 15 |
| 92 | Neuilly sur seine      | 92200 | 9, rue de Longchamps                     | 01 47 45 17 97 |
| 92 | Levallois Perret       | 92300 |  | 01 47 48 05 93 |
| 93 | Bagnolet               | 93170 | CC BelEst 28, av. du Général de Gaulle   | 01 49 72 74 01 |
| 93 | Livry Gargan           | 93190 | 6, rue de l'Église                       | 01 43 30 24 25 |

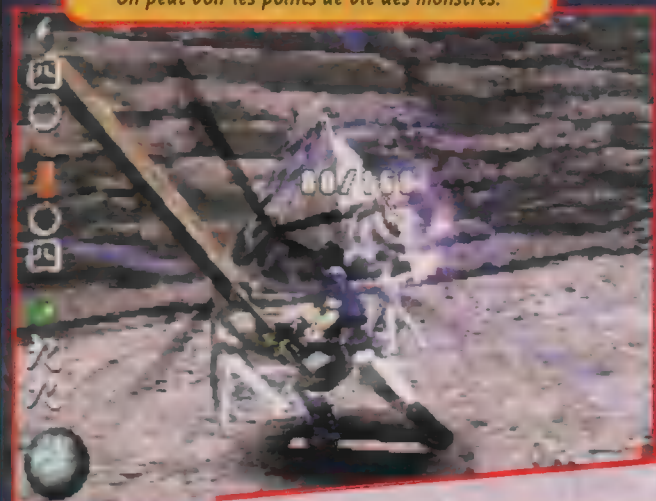
|  |                    |       |   |                 |
|--|--------------------|-------|---|-----------------|
| 93   | Tremblay-en-France | 93290 | 35, av. Pasteur                         | 01 49 63 19 93  |
| 93   | Villeneuve         | 93250 | 20, av. D'Outre Bon                     | 01 48 55 21 69  |
| 94   | Champigny          | 94500 | 22, rue Albert Thomas                   | 01 48 81 10 16  |
| 94   | Charenton/Bercy 2  | 94220 | CC Bercy 2, Place de l'Europe           | 01 43 78 69 30  |
| 94   | Maison Alfort      | 94700 | 5, av. de la République                 | 01 48 93 35 14  |
| 94   | Nogent sur Marne   | 94130 | 34, rue des Heros Nogentais             | 01 48 75 76 32  |
| 94   | St Maurice         | 94100 | 5, rue du rond point de Critéil         | 01 48 86 55 32  |
| 94   | Villetjeu          | 94800 | 1, rue Georges Lebigot                  | 01 46 78 43 76  |
| 95   | Argenteuil         | 95100 | 23, rue Antonin Georges Belin           | 01 30 76 17 17  |
| 95   | Pontoise           | 95300 | 17, rue de l'Hôtel de Ville             | 01 30 75 17 61  |
| 95   | Illiers Grignon    | 95210 | 10, place François Truffaut             | 01 34 17 11 33  |
| 95   | Sarcelles          | 95200 | CC rue des Planades niveau -1 le Marche | 01 39 92 47 16  |
| 98   | Nouméa             | 98800 | 139, RT BP Vallée des Colonnes          | 00 687 26 43 34 |
| SUISSE : Rue Gourgass 4,                   |                    |       |   | 022 800 17 27   |
| Rue du Rhone 46, (La Tête dans les Nuages) |                    |       |   | 022 310 63 64   |

Liste des  
magasins  
3015  
Difintel



# SOUKAIGI

On peut voir les points de vie des monstres.

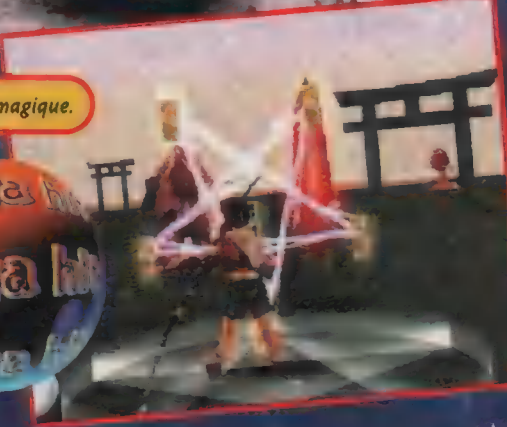


Avec Soukaigi, Square Soft continue sa diversification avec un nouveau genre : le beat them all 3D. Jusqu'à présent, on avait eu droit à un seul ratage avec Front Mission Alternative... Alors suspense : qu'en est-il de Soukaigi ?

**S**oukaigi est un beat them all en 3D, un peu dans le genre de Ninja Tengu ou de Nightmare Creatures. On peut modifier la vue et régler la hauteur de la caméra pour toujours garder une bonne vision du terrain et des adversaires. Votre héros possède un certain nombre de coups spéciaux et de magies, permettant notamment d'attaquer à distance. L'incantation des magies prend pas mal de temps. Par contre elles sont très puissantes. Sinon, il vous reste les bons vieux Combos. En avançant dans le jeu, vous récupérez d'autres personnages, chacun utilisant son propre type d'armes : arc, bâton, sabre... Entre chaque niveau, et suivant le nombre d'ennemis abattus, vous aurez des points d'expérience. Vous pourrez enfin répartir des points dans vos caractéristiques.

comme l'attaque, la défense... ce qui donne un soupçon RPG à ce jeu. Dans chaque niveau, vous devrez éliminer des sortes de grosses pierres rouges qui sont invulnérables aux attaques à distance. Ce sont elles qui invoquent les "petits" monstres qui viendront vous ennuyer. Vous n'êtes pas obligé de tous les éliminer. Au contraire, parfois mieux vaut éviter certains combats, mais vous devrez liquider le traditionnel boss de fin de niveau, ce qui n'est pas une sinécure. Enfin, il n'y a pas que de la baston, parfois il va falloir vous repérer dans un niveau pour trouver la sortie à travers un vrai labyrinthe. Mieux vaut sauvegarder assez souvent. Le jeu est bourré de scènes cinématiques même si elles ne sont pas toujours excellentes. Disons que le très bon côtoie l'assez moyen.

Le spectacle magique.



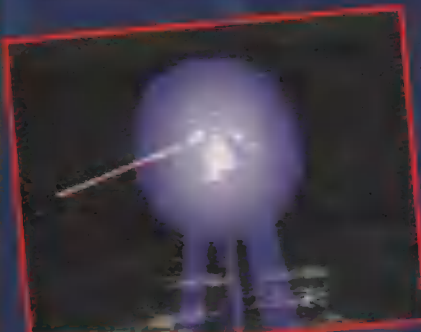
## AVIS OUI !

Soukaigi est vraiment impressionnant sur le plan des graphismes. Ils sont très variés et l'on peut choisir et modifier sa vue de façon précise. La maniabilité est tout à fait honnête, et de plus on peut jouer avec le pad Dual Shock.

La durée de vie est longue, il faut dire que sur trois CD, il y a la place pour mettre plein de scènes cinématiques et pas mal de jeu aussi. Les musiques sont superbes. Bref, Soukaigi est une réussite, comme on aimerait en voir plus souvent..



PANDA



Une attaque qui n'est pas sans rappeler le Kaio Ken de Sangokhu.



Une magie très efficace en protection.



Une vue bien pratique pour distinguer tous les éléments.

La barre de vie s'affiche quand on est touché.

L'arc est une arme vraiment peu efficace au corps à corps.

Ces plates-formes s'écroulent... pas de temps à perdre.

## AVIS OUI !

Après avoir vu les premières photos de Soukaigi, j'attendais ce jeu avec impatience. Je n'ai pas été déçue. Il s'agit d'un beat'em all, avec plein de magie et de coups spéciaux, qui se passe dans le Japon médiéval.

Le système des angles de vue est génial, par rapport à Tenchu ou Nightmare Creatures. Enfin, les mouvements des persos sont très réalistes. Chaque geste est naturel. Squaresoft a assuré, encore une fois... sauf dans les scènes cinématiques. Elles sont bâclées et floues.



GIA

Les pierres rouges doivent être détruites.

- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **JAPONAIS**
- Textes : **JAPONAIS**

- Développeur : **SQUARESOFT**
- Éditeur : **SQUARESOFT**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **D**

- **BEAT THEM ALL 3D**
- **1 JOUEUR**
- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **ÉLEVÉE**
- Niveaux de difficulté : **-**
- Continues : **-**
- Sauvegarde : **OUI**

## PRESENTATION

Avec trois CD, le jeu est rempli de scènes cinématiques, mais pas toutes top.

90%

## GRAPHISMES

Les éléments 3D sont de très belle qualité et très fins.

92%

## ANIMATION

C'est fluide et c'est rapide, bref tout ce qu'il faut.

90%

## MUSIQUE

Il n'y a pas à dire, du côté de la musique, Square Soft assure vraiment !

95%

## BRUITAGES

Ils sont soignés et bien échantillonnés.

87%

## DUREE DE VIE

Le jeu est long et difficile, bref de longues heures de jeu devant vous...

94%

## JOUABILITE

Soukaigi s'en tire bien malgré le problème des mouvements de caméra.

89%

## INTERET

Soukaigi réussit le tour de force d'être un bon beat them all en 3D, à la fois beau, jouable et long. Bref, c'est ce qui se fait de mieux dans le genre.

92%





De nuit, la mocheté des circuits est effroyable.

# SAN FRANCISCO RUSH



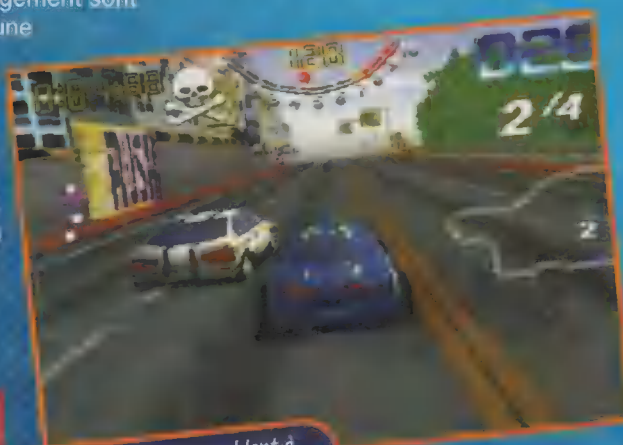
Un saut digne des pontes de San Francisco !

*San Francisco Rush pouvait, à la rigueur, se permettre d'être mauvais sur la Nintendo 64, une console démunie en jeux de course. Mais, sur Playstation, sa conversion fera partie des mauvaises blagues de l'été.*

**S**ouvenez-vous du catastrophique San Francisco Rush sur Nintendo 64. Eh bien, Midway, un éditeur peu talentueux mais très actif, s'est mis en tête de l'adapter sur la Playstation. Avec Gran Turismo, Need For Speed III et Rage Racer entre autres, la barre a été placée très haut. De la part de Midway, on pouvait s'attendre au pire. Nous n'avons pas été déçus, le pire est bien au rendez-vous ! Enfin, avant d'énoncer les défauts, présentons objectivement SFR. Au départ, quatre voitures, toutes bleues, sont disponibles. La voiture de débutant propose un contrôle plus précis, mais une vitesse moindre ; la voiture d'expert, la contraire. Les courses se déroulent uniquement dans les

rues de San Francisco, avec ses pentes monstrueuses, ses tramways historiques et ses quartiers pittoresques. L'originalité du jeu tient à la présence de bonus dans les circuits. On peut quitter la trace de la route et trouver ces bonus sous forme de cubes. Trois vues sont disponibles. Passons maintenant à la longue liste des défauts. D'abord, les temps de chargement sont abusifs. Pour une heure de jeu, vous attendrez environ 40 minutes. Ensuite, la maniabilité est beaucoup trop sensible. Un petit coup dans une

direction et vous faites une embardée monstrueuse. Ce défaut est amoindri si on prend la voiture du débutant, mais la vitesse est alors bien trop faible pour gagner une course. Ensuite, les graphismes sont moches. Les circuits de nuit achèvent la réalisation minable du jeu. Au final, San Francisco Rush ne réserve aucune surprise. Il est comme on l'attendait : pourri.



Les voitures ressemblent à des boîtes à savon.



Certains bonus sont cachés hors des circuits.

## AVIS NON !

Décidément, ce mois-ci les daubes se suivent et se ressemblent. San Francisco Rush sur Nintendo 64, ce n'était déjà pas un chef-d'œuvre ; sur Playstation, c'est du suicide. Avec tous les bons jeux de caisses à côté, seuls les moins informés se feront arnaquer par cette catastrophe. Le jeu propose aussi un mode 2 joueurs en link, au cas où un autre badaud l'aurait également acheté. GT est un dieu sur PC, mais sur console, ses jeux oscillent entre le mauvais et l'exécrable. Espérons que SFR sur PC sera bien meilleur...



GIA

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : MIDWAY
- Éditeur : GT INTERACTIVE
- Prix : D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- COURSE DE VOITURES

### PRESENTATION

Aucune : chargement de quelques minutes entre chaque écran.

10%

### GRAPHISMES

Les voitures ressemblent à des boîtes à savon bleues !!

75%

### ANIMATION

Assez rapide, quelques clippings, elle tient à peu près la route.

63%

### MUSIQUE

BEURKK !!! Prenez le temps de la supprimer.

30%

### BRUITAGES

Du même acabit que les musiques.

30%

### DURÉE DE VIE

Ceux qui aiment joueront longtemps...

86%

### JOUABILITÉ

La direction des voitures est bien trop sensible !

74%

## INTERET

Quelle honte ! Quelle daube ! La maniabilité est horrible et la réalisation pue des pieds !

71%





# Si tu préfères payer plus cher, c'est ton problème

**C'est le bon plan!  
pour acheter tes jeux moins chers !**

**01** Street Racer Pour PSX

**02** Need For Speed 3 Pour PSX

**03** Snow Racer 98 Pour PSX

**04** Tomb Raider 2 Pour PSX

**05** Forsaken Pour PSX

**06** Theme Hospital Pour PSX

**07** Onco Pour PSX

**08** Myst 2 Riven Pour PSX

**09** Final Fantasy VII Pour PSX

**10** Pro Football Contest Pour PSX

**11** NHL Hockey 98 Pour PSX

**12** Formula One 97 Pour PSX

**13** Moto Racer Pour PSX

**14** V-Rally 97 Pour PSX

**15** G. Police Pour PSX

**16** Power Boat Racing Pour PSX

**17** Nagano 98 Pour PSX

**18** FIFA 98, En route pour la Coupe Pour PSX

**19** Alerte Rouge Pour PSX

**20** Lucky Luke Pour PSX

**21** Rapid Racer Pour PSX

**22** Blam Machine Head Pour PSX

**23** Ace Combat 2 Pour PSX

**24** Colony Wars Pour PSX

**25** Pro Pinball Timeshock Pour PSX

**26** Formula Karts Pour PSX

**27** Cool Boarders Pour PSX

**28** Deathtrap Dungeon Pour PSX

**29** Marvel Super Heroes Pour PSX

**30** Resident Evil Director's Cut Pour PSX

**31** Batman et Robin Pour PSX

**32** Jet Rider Pour PSX

**33** Crash Bandicoot 2 Pour PSX

**34** Risk Pour PSX

**35** Road Rash 3D Pour PSX

**36** La Cité des Enfants perdus Pour PSX

**37** Oddworld Pour PSX

**38** Courier Crisis Pour PSX

**39** Mechwarrior 2 Pour PSX

**40** Break Point Tennis Pour PSX

**41** Destruction Derby 2 Pour PSX

**42** Machine Hunter Pour PSX

**43** Die Hard Trilogy Platinum Pour PSX

**44** Air Combat Platinum Pour PSX

**45** Wipe Out 2097 Pour PSX

**46** Raiden Project Pour PSX

**47** Tom Raider Platinum Pour PSX

**48** Jurassic Park 2 Lost World Pour PSX

**49** Track and Field Pour PSX

**50** Tunnel B1 Pour PSX

**51** Rayman Pour PSX

**52** Soviet Strike Platinum Pour PSX

**53** Warcraft 2 Pour PSX

**54** Nuclear Strike Platinum Pour PSX

**55** L'incroyable Hulk Pour PSX

**56** Need For Speed 2 Pour PSX

**57** Magic the Gathering Pour PSX

**58** Tekken Platinum Pour PSX

**59** Formula One 95 Pour PSX

**60** Fade To Black Pour PSX

**61** Galaxy Fight Pour PSX

**62**

Jusqu'à **5 JEUX 99 F** TTC

*au choix*

**1<sup>er</sup> Cadeau**  
1 K7 Vidéo des meilleurs jeux pour consoles

**2<sup>e</sup> Cadeau**  
Une superbe Montre Chrono

**3<sup>e</sup> Cadeau**  
Un Cadeau Surprise  
Si tu reponds dans les 8 jours

Offre valable jusqu'au 31/12/98

**Gran Turismo** Pour PSX

**Resident Evil** Pour PSX

**Bloody Roar** Pour PSX

**Pandemonium 2** Pour PSX

**MDK** Pour PSX

## Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du Multimedia

- Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.
- Un Catalogue de 148 pages couleur chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés...
- Des CADEAUX, en accumulant des Points fidélité !
- Un Choix Exceptionnel constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.
- Toute la production française + tous les "Best Sellers" Américains !
- Une Garantie d'Économie : chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix non adhérent), donne droit à une Réduction Supplémentaire sur un second Jeu.
- Une livraison encore plus rapide (48 h par Colissimo) en commandant par Téléphone, par Internet ou par Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.
- En échange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

## BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le (les) JEUX que je choisis :

|                 |                |
|-----------------|----------------|
| 1 <sup>er</sup> | 2 <sup>e</sup> |
| N°              | N°             |
| 3 <sup>e</sup>  | 4 <sup>e</sup> |
| N°              | N°             |
| 5 <sup>e</sup>  |                |
| N°              |                |

**Vos Cadeaux :**  
une K7 Vidéo  
une superbe Montre Chrono  
un Cadeau Surprise  
à vous répondre dans les 8 jours

Pour mes jeux, je choisis une version  
☐ PSX ☐ Saturn

Je possède également un ordinateur : ☐ PC ☐ MAC

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPEEN DU CD-ROM

Envoyez-moi (les) Jeux (dont j'ai noté (les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon Cadeau Gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous (les) retournais et sera intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de (les) garder, je deviens membre du Club Européen du Multimedia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhésion et mon premier Catalogue Magazine. Je m'engage à acheter, systématiquement 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire la recevoir, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par facilité de reconduction. Si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

☐ Je choisis 1 Jeu (hors compte double) : je joins mon règlement de 139,90 F (+ 39,90 F de frais d'envoi)  
☐ Je choisis 2 Jeux (ou 1 Jeu compte double) : je joins mon règlement de 279,90 F (+ 39,90 F de frais d'envoi)  
☐ Je choisis 3 Jeux (ou 1 Jeu + 1 Jeu compte double) : je joins mon règlement de 419,90 F (+ 39,90 F de frais d'envoi)  
☐ Je choisis 4 Jeux (ou 2 Jeux compte double) : je joins mon règlement de 559,90 F (+ 39,90 F de frais d'envoi)  
☐ Je choisis 5 Jeux (ou 3 Jeux + 1 Jeu compte double) : je joins mon règlement de 699,90 F (+ 39,90 F de frais d'envoi)

Je règle par : ☐ Chèque ☐ Mandat-Lettre ☐ Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimedia

CB N° : \_\_\_\_\_ Expire le : \_\_\_\_\_

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 35 F - Dom Tom : 60 F - Autres pays : nous consulter.

Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F.

Date : \_\_\_\_\_

Signature obligatoire

Pour le membre, c'est des parents ou tuteur

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Né(e) le : \_\_\_\_\_ Tél : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code Postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

## DISPONIBLES : Tous les jeux pour Playstation et Saturn



Par Téléphone, 0 836 670 505  
Par Minitel, 3615



PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega Saturn sont des marques commerciales de SEGA Enterprises, Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.



*Thunder Force 5, le shoot them up légendaire qui a fait les beaux jours de la Megadrive puis de la Saturn, débarque sur Playstation.*

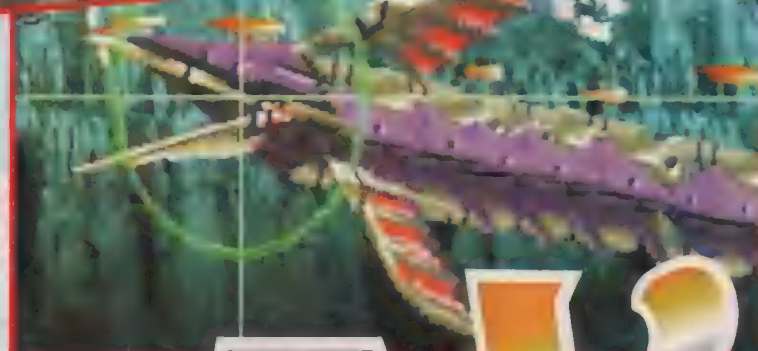
**T**hunder Force 5 est un shoot them up à scrolling horizontal, dont plusieurs éléments sont modélisés en 3D pour donner un effet de relief au jeu. Il comporte sept niveaux. Il faudra finir les trois premiers dans l'ordre que vous désirez avant d'accéder enfin au quatrième tableau. Votre vaisseau possède deux tirs de base, un devant et un autre derrière. Il récupère des options permettant d'avoir des tirs plus puissants ainsi que des petits droïdes qui orbitent autour de lui. Ils ont deux fonctions : tout d'abord ils arrêtent les tirs ennemis, et ils servent aussi de réserve d'énergie permettant de larguer des superbombes. Du reste, ils se réduisent jusqu'à disparaître si vous les utilisez trop souvent car ils se rechargent doucement. A noter qu'il y a un mode pour regarder plusieurs illustrations en haute-résolution, ainsi qu'un autre montrant tout plein d'informations sur les boss et permettant de les admirer sous tous les angles. Il faut bien entendu avoir fini le jeu à fond pour bénéficier de tous ces plus.



Un boss bien galère à transformations multiples.



Une bonne bordée de missiles.



Un boss sort du coin de l'écran pour vous surprendre.

## AVIS OUI !

Thunder Force 5 sur Saturn était excellent et il le reste sur Playstation. Si vous avez un pad Dual Shock, vous aurez les vibrations lorsque vous êtes touché. Le pad analogique peut s'utiliser même s'il se révèle un peu moins précis. Le jeu est très maniable, et propose même un armement assez original. Les boss sont gigantesques, bref ce jeu passionnera tous les fans du genre. Il reste un petit peu moins bon que Darius-G, mais vous passerez de grands moments.

**PANDA**



- Version : IMPORT
- Dialogues :
- Textes :

- Développeur : TECHNO SOFT
- Editeur : TECHNO SOFT
- Prix : D
- 1 JOUEUR
- SHOOT THEM UP

# THUNDER FORCE



Le bouclier est une option à ramasser d'urgence.

### PRESENTATION

Une belle scène cinématique en images de synthèse.

85%

### GRAPHISMES

Les décors sont beaux et les ennemis très colorés.

86%

### ANIMATION

Le scrolling est rapide mais il y a quelques ralentissements.

84%

### MUSIQUE

Très speed, elle met tout de suite dans l'ambiance.

88%

### BRUITAGES

Les bruitages sont réussis et bien échantillonnés.

85%

### DUREE DE VIE

Le jeu vous tiendra en haleine quelques bonnes heures.

86%

### JOUABILITE

Le vaisseau répond au doigt et à l'œil !

90%

## INTERET

Un peu moins bon sur Playstation que sur Saturn. Les fans adoreront tout de même.

**89%**



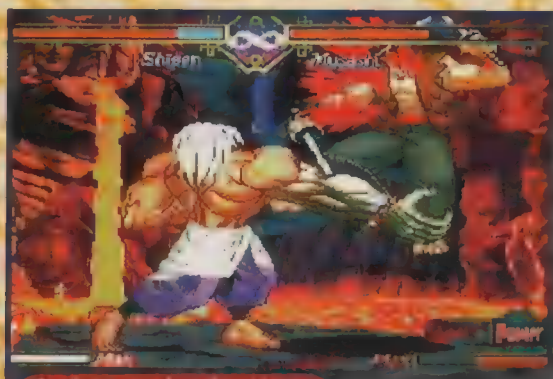
# THE LAST BLADE

TEST NEOGEO

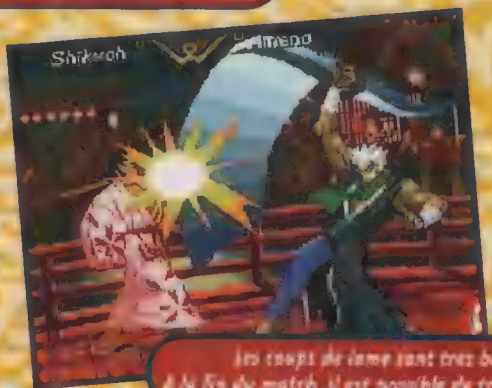
*Last Blade, enfin un titre original. Au premier coup d'œil, on lui trouve une étrange ressemblance avec Samurai Shodown. Mais Last Blade est-il aussi abouti ?*

**P**our faire un bon jeu de baston dans le plus pur style samouraï, il faut un scrolling en 2D, des décors magnifiques dans un cadre médiéval, des musiques relaxantes et empreintes de nostalgie, un bon paquet de sang, des combats trépidants à l'arme blanche, une maniabilité sans faille et une pincée d'effets de zoom. On obtient alors Samurai Shodown 2 qui reste une référence. Last Blade y ressemble beaucoup. On retrouve en tout une quinzaine de combattants, qui ont tous une spécialité comme vous vous en

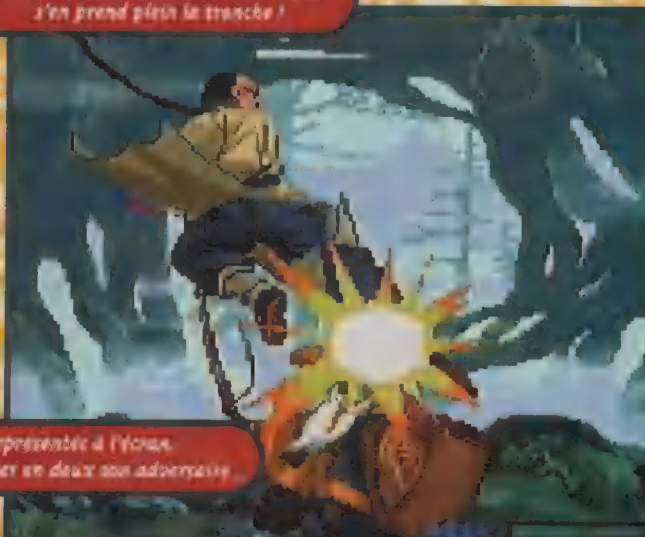
doutez. Du petit pêcheur de tortues ou gros bourrin avec ses deux katanas, la gente humaine est bien ! Il y a deux façons différentes de combattre : Speed ou Power. Donc, vitesse ou force, à vous de choisir. Les aires de combat sont parfois très larges et les décors de fond de toute beauté ; bien sûr le système de la barre de Power est repris et vous permet de lancer une ultime Furie ravageuse. Si vous avez une NG CD de base, nous vous conseillons d'utiliser le Short Mode. En effet, le Story Mode possède des temps de loading affligeants et répétés ! Donc, à moins d'avoir une Neo Geo CDZ ou d'être très patient, vous ne verrez jamais les scènes d'intro qui vous donnent des bribes de scénario, dommage...



Combat entre deux beautés, et saigne partout.



Les coups de lame sont très bien représentés à l'écran. À la fin du match, il est possible de trancher en deux son adversaire.



## AVIS OUI, MAIS...

Les temps de chargement sont très nombreux et très lents, mais ce défaut est compensé par la présence du Short Mode qui passe outre toutes les cinématiques. Le jeu est nouveau, mais pas son principe ! Quoi qu'il en soit, il est très maniable avec de nombreux persos, les stages sont magnifiques et larges, les Furies et les coups spéciaux sont bien rendus, la maniabilité est bonne, l'ambiance musicale et les bruitages aussi. Bref, j'ai bien aimé, mais je le conseille en occasion pour les possesseurs d'une NG CD, et neuf pour ceux qui ont une NG CDZ.



SWITCH

## TIPS !

Pour jouer avec les deux et demi boss cachés, faites six fois C, quatre fois B, et trois fois C sur l'écran de présentation des persos, et en moins de trois secondes.



Regardez à gauche, c'est un coup spécial assez original et plutôt joli non ?

Ce siège est compliqué et le petit pépé s'en prend plein la tronche !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SNK
- Éditeur : SNK
- Prix : D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- BASTON

## PRESENTATION

Une intro qui nous plonge chez les ninjas.

89%

## GRAPHISMES

Style Samurai Shodown avec des stages vastes et colorés.

90%

## ANIMATION

Les persos, parfois très gros, bougent de façon fluide et rapide.

90%

## MUSIQUE

D'un style 100 % nippon, vous vous sentirez un samouraï.

85%

## BRUITAGES

Des bruitages nombreux et réalistes.

88%

## DUREE DE VIE

Moyenne. Mais les fans de baston y reviendront.

80%

## JOUABILITE

Rien à redire : le pad est toujours ce qui se fait de mieux.

92%

## INTERET

Un très bon jeu si on ne possède pas le dernier ou le second volets de la série des SamSho.

84%



# Wetrix

Même si les capacités mentales des membres de cette rédaction ne sont pas très développées, nous n'avons rien contre les jeux de réflexion. A priori, les consoles qui bénéficient de technologies avancées ne sont pas vraiment idéales pour accueillir ce genre de titres. Un préjugé qui se discute.

**D**ans ce jeu de réflexion vous devrez construire des piscines pour stocker l'eau qui tombe du ciel. Vous les construirez, avec des murs de formes géométriques qui tombent du ciel, sur une plate-forme en 3D qui flotte dans l'espace. Le but est d'édifier plusieurs bassins afin d'éviter toute fuite d'eau. Outre les pièces géométriques et les baquets d'eau, il y a aussi des bombes qui perforent la plate-forme, augmentant ainsi votre seuil critique de niveau d'eau. Si vous réparez, vous obtiendrez un bonus de réparation. Il vaut mieux placer les bombes en dehors des bassins, car sinon c'est le Game Over immédiat. Heureusement il n'y a pas que les bombes qui tombent, il y a aussi des sortes de météores qui assèchent vos lacs, vous octroyant un sursis. Parfois lorsque vous passez de

niveau, des glaçons gèlent vos lacs. Si bien que lorsque vous rajoutez de l'eau, le niveau n'augmente pas. C'est lorsque la glace fond que les choses se corsent puisque le niveau

Le jeu à deux est très sympathique mais vous prendrez plus de plaisir avec Tetris ou le Docteur Mario.

Les pièces vertes gommant les défauts de vos constructions. Pratique pour faire de beaux bassins.

d'eau augmente alors d'un coup. Forcément, vos constructions ne seront pas toujours parfaites et des pièces vertes vous permettront de parfaire vos différents bassins, baissant ainsi le niveau d'eau et diminuant le risque de fuites. Une fois toutes ces petites règles en main, vous pourrez prendre du plaisir à jouer à Wetrix, si vous arrivez aussi à bien calibrer vos assemblages, car il se font grâce à un système d'ombres pas très précis et si vous supportez les couleurs flashies désagréables même à moyen terme.

Un mode Entraînement est disponible. Ici vous devez construire un mur d'enceinte.

Si vous ne vous en sortez pas trop mal, un arc-en-ciel apparaît. Le résultat est plutôt beau non ?

## AVIS OUI, MAIS...

Les dérivés de Tetris sont toujours intéressants puisque le principe de base est génial. Dans Wetrix, les règles sont un peu complexes et l'assemblage de vos pièces demandera un peu d'entraînement, le système d'ombres étant imprécis, voire crispant. Il est possible de zoomer et de faire pivoter la surface plane servant à la construction, ce qui vous laisse une entière liberté pour les angles de caméra. Les accros de la réflexion passeront outre les couleurs bizarres utilisées en fond de décor, qui à long terme, filent mal au crâne.

## SWITCH



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : —
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : ZED TWO
- Éditeur : OCEAN
- Prix : D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- TETRIS HUMIDE

### PRESENTATION

Rien d'extraordinaire, pas l'ombre d'une intro.

65%

### GRAPHISMES

Les couleurs cheloues filent mal au crâne.

62%

### ANIMATION

Inexistante dans ce genre de jeu.

—%

### MUSIQUE

Des musiques sympathiques, sans plus.

75%

### BRUITAGES

Bruits d'eau, explosions. Peu nombreux mais de qualité.

80%

### DUREE DE VIE

Le jeu est assez stressant et le principe étrange.

65%

### JOUABILITE

Les pièces sont difficiles à ajuster à cause du système d'ombres.

60%

## INTERET

Encore un dérivé de Tetris. Certains s'amuseront, d'autres pas du tout.

75%



# GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX.

**NOUVEAUX  
MAGASINS**

REIMS (51)  
15, RUE DE L'ETAPE  
TÉL. : 03 26 88 24 20

LENS (62)  
BOULEVARD BASKY

**NOUVEAUX  
MAGASINS**

POUR PASSER TA COMMANDE OU POUR TOUT RENSEIGNEMENT,  
UN TÉLÉPHONE À RETENIR

03 20 90 72 32 - FAX : 03 20 90 72 23

PLAYSTATION

NINTENDO 64

SATURN

CONSOLE  
990

CONSOLE NEUVE  
999

CONSOLE OCCASION  
490

ACTION REPLAY  
DUAL SHOCK  
GAME BOOSTER  
MEMORY CARD (SE)  
MEMORY CARD (SONY)  
VOLANT + PEDALIER  
4 WHEEL  
KICK STARTER  
BIO BREAKS  
BOMBERMAN  
COLLIN M. RAL RALLY  
DEAD OR ALIVE  
GT  
HEART OF OHP  
DARKNESS

INTERNATIONAL RALLY  
CHAMPIONSHIP  
KODA WORLD  
POINT BLANK  
RESIDENT EVIL 2  
ROAD RASH 50  
STREET FIGHTER  
COLLECTION  
TOTAL NBA 96  
HON NITRO  
5 MEN VS STREET  
FIGHTER

HANDED OFFERLE  
MEMORY CARD 1 MEGA  
MEMORY CARD 2

BIO BREAKS  
BUST A MOVE 2  
COUPE F1 MONDE  
CRUISE N. WORLD  
FORSAKEN  
JASP  
GUERON MYSTICAL NINJA  
GOLDEN EYE  
G1 64  
KOBEL BRYAN NBA  
MISSION IMPOSSIBLE  
HON VS INNO  
RAMPAGE  
ROBOTRON

ACTION REPLAY 5/3  
MEMORY CARD 8 MEGA  
HANTIC TURBO

BURNING RANGERS  
CROC  
FIFA 96  
HOUSE OF DEATH  
KUNZER DRAGON SAGA  
SHINING FORCE 5  
STEEL SLIDE SLIDER  
STREET FIGHTER ALPHA 2  
WORLD LEAGUE SOCCER

PARIS  
CENTRE COMMERCIAL  
TEL. : 01 89 55 19 20  
LUNDI : 10H-20H  
MARDI AU VENDREDI : 11H-22H  
SAMEDI : 10H-20H

ST. QUENTIN  
ESPACE ST. QUENTIN  
TEL. : 01 30 57 13 81  
LUNDI AU JEUDI : 10H-20H  
VENDREDI : 10H-21H  
SAMEDI : 9H-20H

LEZARD 3 FONTAINES  
CENTRE COMMERCIAL  
TEL. : 01 30 75 95 42  
LUNDI AU JEUDI : 10H-20H  
VENDREDI : 10H-21H  
SAMEDI : 10H-20H

LEZARD  
GRAND PLACE  
TEL. : 03 20 13 92 92  
LUNDI AU SAMEDI : 10H-19H30

VAS THIRY  
CENTRE COMMERCIAL  
TEL. : 04 60 20 86 06  
LUNDI AU JEUDI : 10H-20H  
VENDREDI : 10H-21H  
SAMEDI : 9H-20H

ANTIN  
CENTRE COMMERCIAL  
HALLES DE BEFFROIS  
TEL. : 03 22 91 73 33  
LUNDI AU VENDREDI : 10H-19H30  
SAMEDI : 9H-19H30



Pour Super Nintendo et Megadrive, nombreux jeux à prix intéressant, nous contacter.

GAME'S C'EST AUSSI : LES CARTES MAGICS, FORTERESSE, MIRAGE, ETC...  
LES JEUX TRADITIONNELS, RÉFLEXIONS, D'ADRESSES, ETC...  
POUR TOUT RENSEIGNEMENTS, NOUS CONTACTER.

**BON DE COMMANDE A RENVoyer A GAME'S VPC**  
RUE LA VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX - TEL : 03 20 90 72 32

| CONSOLES ET JEUX | PRIX |
|------------------|------|
|                  |      |
|                  |      |
|                  |      |
|                  |      |
|                  |      |
| TOTAL A PAYER    |      |

NOM : ..... PRÉNOM : .....  
ADRESSE : .....  
CODE POSTAL : .....VILLE : .....  
AGE : ..... TÉLÉPHONE : ..... SIGNATURE (signature des parents pour les mineurs) : .....  
JE JOUE SUR : ☐ SUPER NINTENDO ☐ MEGADRIVE ☐ NINTENDO 64 ☐ PLAYSTATION ☐ SATURN  
MODE DE PAIEMENT : ☐ CHÈQUE BANCAIRE ☐ MANDAT LETTRE P CARTE BLEUE ☐ .....  
LES CHÈQUES DOIVENT ÊTRE LIBELLÉS À L'ORDRE DE GAME'S VPC DATE DE VALIDITÉ : ..... SIGNATURE : .....

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la promotion. Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.





On peut voler dans les airs à volonté.

Sur certains coups, des gerbes de sang tachent l'écran. Préparez les chiffons...

Désolé, les jeux de baston sortent par paquets sur N64, et à chaque fois on reste abasourdi devant la médiocrité des titres.



Avec leur armure, les combattants sont invulnérables pendant un laps de temps.

**M**idway est un développeur très productif. En matière de baston, il nous avait déjà servi War Gods, Dark Rift, Mortal Kombat Trilogy, Mortal Kombat Mythologies, et d'autres bijoux du même acabit. Arrive donc le tout nouveau tout chaud Bio FREAKS, qui reste dans le même esprit que ses prédécesseurs, à savoir des clones bien gorgés de Mortal Kombat. Bio FREAKS vous propose d'incamer des mutants. Tous ont des grosses prothèses à la place des bras. Ils ont pour doux noms Sabotage, Purge, Zipperhead ou encore Bulzeye. La grande innovation de Bio FREAKS est l'apparition d'armures. Quand la

jauge correspondante le permet, les persos peuvent sortir une protection de couleur plutôt argentée/dorée. A l'abri de cette carcasse, aucun tir ne peut les toucher. Ils peuvent aussi sauter très haut, un peu comme dans X-Men vs Street Fighter. Mais attention, la référence ne va pas plus loin. Malgré les coups spéciaux visibles dans les menus, les combats se résument souvent à la technique basique : je te tape, tu me tapes, on se tape. Bref, même si les graphismes et l'animation tiennent la route, la jouabilité laisse à désirer. Ce qui élève Bio FREAKS au rang de pancake absolu sur N64.

## AVIS NON !

Quand verrons-nous un bon jeu de baston sur N64 ? C'est triste à dire, mais après plus de deux ans d'existence, la Nintendo 64 peine à s'imposer au niveau de la baston et de l'aventure. Sa ludothèque s'étoffe, mais hélas ! souvent avec des mauvais jeux (signés Midway). Avec Bio FREAKS, on a encore droit à une GROSSE DAUBE, mais ça, on s'en doutait. La maniabilité est pourrie et les décors sont à gerber. Alors, économisez vos sous, et si vous voulez de la bonne baston, achetez-vous une Playstation ou une Saturn.

GIA



Les décors sont vraiment laids et criards.

Une deuxième vue subjective peut être déclenchée.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : MIDWAY
- Editeur : GT INTERACTIVE
- Prix : E
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- DAUBE 3D

### PRESENTATION

Rien de transcendant.

70%

### GRAPHISMES

Rouges, verts ou bleus. Le reste est très fade.

20%

### ANIMATION

Honnête, mais les combattants sont un peu balourds.

85%

### MUSIQUE

Jouez sans le son !

50%

### BRUITAGES

Huüü... bipp... grere... on dirait des cochons en rut.

50%

### DUREE DE VIE

Huit persos, mais aurez-vous le courage de découvrir les autres ?

20%

### JOUABILITE

Bizarre. Il faut un petit moment avant de comprendre.

63%

### INTERET

La palme d'or du plus mauvais jeu baston sur N64, qui n'avait pas besoin de ça ! Bravo GT !

56%



# ENTREZ DANS L'UNIVERS NINTENDO ABONNEZ-VOUS !



Bénéficiez de 2 mois  
de lecture **GRATUITE**

11 numéros pour  
**297<sup>F</sup>** seulement au lieu de **363<sup>F</sup>**



Le **seul** magazine officiel Nintendo

## BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe affranchie à : NINTENDO Magazine - Service Abonnements BP 53 - 77932 Perthes Cedex

☐ **OUI**, je m'abonne à **NINTENDO Magazine** pour 11 numéros au prix de **297 F\*** au lieu de ~~363 F~~.

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de NINTENDO Magazine.

Nom : ..... Prénom : ..... Date de naissance : [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Adresse : .....

Code postal : [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] Ville : .....

\*Tarif valable en France Métropolitaine. Tarifs étrangers nous consulter au : 01 64 81 20 23.



# KICK OFF WORLD

Dans la série Léon-ressors-du-placard-le-cadaure-de-grand-mère voici le retour de l'ancêtre des jeux de foot, Kick Off. A l'époque, les possesseurs d'Amiga et d'Atari ST adoraient voir des petites fourmis jouer au foot... Mais qu'en est-il à l'heure des 32 bits ?

**K**ick Off World a l'avantage de proposer deux jeux en un, puisque la version originale, celle où les joueurs sont minuscules et courent à toute berzingue, est disponible. Bien sûr, elle a été convertie en tenant compte des possibilités de la Playstation, mais le principe reste le même. Vous avez également droit à un deuxième jeu, plus dans l'air du temps, et dans lequel vous disputerez plusieurs champion-

nats. Vous pourrez aussi inviter trois potes pour occuper vos soirées, pendant que les filles glousseront dans la salle de bains. Un mode Entraînement est disponible pour travailler certaines actions, comme les pénalties ou les centres... Il n'y a pas de menus d'options pour élaborer de savants réglages, l'optique du jeu étant clairement arcade. Les joueurs peuvent tacler, tirer au but, centrer, lober... Bref, vous pouvez

construire quelques belles actions après un bon entraînement. Les commentaires sont en français, et vous aurez le loisir de sauvegarder vos exploits sur la Memory Card.

Une bonne sortie du gardien dans les pieds de l'attaquant.

Vous retrouverez le vieux Kick Off amélioré...

Un tacle dangereux dans la surface.

Un coup-franc bien placé.

Eh oui, le Panda efface trois défenseurs

## AVIS NON !

Ce n'est pas parce que les commentaires à la télé sont nuls qu'il faut faire pareil. Ma foi, j'ai été déçu par ce Kick Off World : une réalisation à la limite du potable au service d'une jouabilité très moyenne... Les fans de la première heure préféreront certainement la version "originale" un peu retravaillée. De plus, pour un jeu qui se veut très arcade, les temps de chargement sont trop longs, et la prise en main trop compliquée. Bref, j'ai pas accroché. Dommage, car il y avait quelques bonnes idées.

PANDA



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : FUNSOFT
- Editeur : FUNSOFT
- Prix : D
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- FOOT

### PRESENTATION

Une intro bien nulle.

75%

### GRAPHISMES

Très dépouillés, vides même, et pas beaux.

80%

### ANIMATION

Pas aussi rapide qu'on aurait pu le croire pour un Kick Off.

83%

### MUSIQUE

Disons qu'il n'y en a pas...

0%

### BRUITAGES

Les commentaires sont à côté de la plaque et les bruitages ratés.

70%

### DUREE DE VIE

Si vous accrochez, le jeu vous tiendra en haleine longtemps...

84%

### JOUABILITE

Impossible de reconfigurer les boutons.

70%

### INTERET

Quelques idées, une maniabilité douteuse et des graphismes repous-sants. Trop moyen.

80%



# WARGAMES

*Il est clair que parfois les apparences sont trompeuses. Eh bien Wargames en est bien un exemple car comme son nom ne l'indique pas, c'est un jeu d'action dans le genre de Return Fire.*

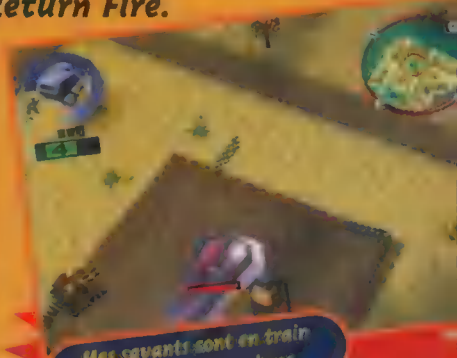
**D**ans Wargames, vous allez devoir effectuer un grand nombre de missions militaires, mais pas vraiment tactiques, pour lesquelles vous disposez de véhicules. Cela va de la jeep, très rapide mais avec un armement et un blindage ridicules, au tank lourd avec missiles, en passant par le camion blindé qui transporte des fantassins armés de bazooka. Les missions se divisent en plusieurs parties, avec pour objectif, dans la plupart des cas, la destruction de l'ennemi, ou l'escorte et la protection d'espions. Wargames est un jeu d'action pur mais ce n'est pas vous le chef... il faut suivre les ordres ! Il y a deux vues disponibles : une subjective en 3D qui est assez jolie, une vue de dessus qui est beaucoup plus claire et plus jouable, notamment pour pouvoir viser. Pour percer les défenses adverses qui sont parfois très renforcées, je ne saurais trop vous conseiller la tactique du "avancer puis reculer". Ou encore pour les plus lâches, d'avancer case à case pour arriver à la distance exacte où vous pourrez tirer sur la tourelle adverse sans qu'elle ne riposte.



Le radar est très utile pour repérer certains ennemis isolés.



Cette vue est très jolie mais moyennement jouable.



Mes savants sont en train d'espionner cette base.



Les "deux-pattes" sont assez difficiles à détruire... enfin parfois ils laissent derrière eux une bonne option.

## AVIS OUI, MAIS !

Wargames est exactement le type du jeu sympa, sans plus. Il bénéficie d'une réalisation technique assez soignée, d'une rapide prise en main, et possède une bonne durée de vie. Certes, le scénario est déplorable et le jeu assez bourrin, mais c'est pas vraiment grave, on a l'habitude. Finalement, on passe un moment agréable et on s'amuse, mais la question qui fait mal est : cela vaut vraiment 350 francs ? Bref un jeu moyen qui plaira aux fans du genre, mais qui n'est pas indispensable, loin de là !



PANDA



Sur le coup là, j'ai été un peu trop bourrin.

Version : OFFICIELLE  
Dialogues :  
Textes : FRANÇAIS

Développeur : MGM  
Éditeur : ELECTRONIC ARTS  
Prix : E  
1 JOUEUR  
ACTION 3D

### PRESENTATION

C'est très sobre, c'est le moins que l'on puisse dire.

80%

### GRAPHISMES

Ils sont sympas, sans être exceptionnels.

86%

### ANIMATION

Ce n'est pas franchement très rapide mais fluide.

85%

### MUSIQUE

On passe encore loin du chef-d'œuvre.

70%

### BRUITAGES

Bon, c'est honnête sans plus.

80%

### DURÉE DE VIE

Il y a pas mal de missions, de quoi vous occuper un bon moment.

89%

### JOUABILITÉ

La prise en main est très rapide.

85%

## INTERET

Wargames s'en tire pas mal mais se perd un peu dans l'océan des jeux moyens sur Playstation.

84%



Le choix et les prix, L'échange de vos jeux sans vous ruiner, Les reprises de votre

# STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

En juillet - aout, c'est la fête !!!  
Pour la coupe du monde,  
STOCK GAMES vous offre  
des tonnes de cadeaux,  
des promos sur l'occaz...

Console Playstation  
DUAL PACK  
+30F de Bon d'achat  
**990 Francs**

**DUAL PACK PLAYSTATION + 1390 Francs**  
Console Playstation DUAL PACK  
GRAN TURISMO + Carte Mémoire

Faites modifier votre Playstation III!  
Pour avoir une Playstation Multistandard  
pour jeu FR-US-JAP, Pensez STOCK GAMES  
Modification Playstation + le câble RGB  
périel (meilleure qualité d'image)  
pour 149 Francs !!!

Pour plus de renseignements,  
nous téléphoner au 01 46 33 07 83

## PLAYSTATION Neufs

CABLE RGB PLAYSTATION 59 F  
MEMORY CARD OFFICIELLE 129 F  
JOY OFF. ANALOG DOUB VIBRANT 199 F  
GRAN TURISMO 349 F  
NEED FOR SPEED 3 329 F  
ROAD RASH 3D 349 F  
ALUNDRA 349 F  
RESIDENT EVIL 2 349 F  
KLONOA 329 F  
ONE 329 F  
MORTAL KOMBAT 4 329 F  
PRO PINBALL 2 329 F  
COLLIN MAC RAE RALLY 329 F  
COUPE DU MONDE 98 329 F  
CIRCUIT BREAKERS 329 F  
FORSKEN 329 F  
ADIDAS POWER SOCCER 98 329 F  
STREET FIGHTER COLLECTION 329 F  
DEAD OR ALIVE 329 F  
HEART OF DARKNESS 329 F  
RIVEN 399 F  
WLS '98 329 F

## GAMME PLATINIUM

DIE HARD TRILOGY 169 F  
WIPE OUT 2097 169 F  
CRASH BANDICOOT 169 F  
SOULBLADE 169 F  
MICROMACHINE V3 149 F  
SOVIET STRIKE 169 F  
PORSCHÉ CHALLENGE 149 F  
RIDGE RACER REVOLUTION 169 F  
DESTRUCTION DERBY 2 169 F  
TEKKEN 2 169 F  
SOULBLADE 169 F

## PLAYSTATION Occasions

PLAYSTATION + 1 Jeu au choix à 99 F 799 F  
JOYPAD PSX 69 F  
ALERTE ROUGE 199 F  
AGILE WARRIOR 99 F  
AIR COMBAT 99 F  
AIR COMBAT 2 199 F  
ACTUA SOCCER 99 F  
ACTUA SOCCER 2 199 F  
ADIDAS POWER SOCCER 99 F  
ADIDAS POWER SOCCER 2 199 F  
ADVENTURE OF LOMAX 199 F  
AGILE WARRIOR 99 F  
ANDRETTI RACING 149 F  
AREA 51 199 F  
ASSAULT RIGS 99 F  
ALIEN TRILOGY 149 F  
A IV EVOLUTION 199 F  
ALONE IN THE DARK 99 F  
ASSAULT RIGS 99 F  
BURNING ROAD 149 F  
BATMAN FORERER 199 F  
BLOODY ROAR 199 F  
BREAK POINT 149 F  
BUST AND MOVE 2 149 F  
BUSBY 3D 149 F

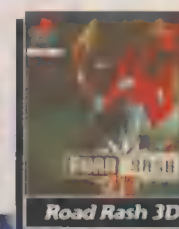
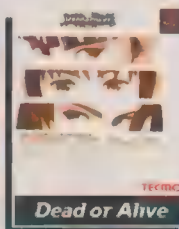


COM'N CONQUER 129 F  
COLONY WARS 199 F  
CYBERSLEED 99 F  
CASPER 199 F  
CHEESY 149 F  
CONTRA 199 F  
COOLBOARDER 149 F  
COOLBOARDER 2 199 F  
CRASH BANDICOOT 149 F  
CHRONICLE OF THE SWORD 199 F  
DESTRUCTION DERBY 2 149 F  
DAVIS CUP 199 F  
DESCENT 99 F  
DIE HARD TRILOGY 129 F  
DARK FORCES STAR WARS 199 F  
DARK STALKERS 199 F  
DEFCON 5 99 F  
DISCWORLD 99 F  
DISRUPTOR 199 F  
DOOM 149 F  
CASTLEVANIA 249 F  
COURIER CRISIS 199 F  
EXHUMED 199 F  
EXPLOSIVE RACING 249 F  
EPIDEMIC 149 F  
EXCALIBUR 199 F  
EXTREME PINBALL 149 F  
FIFA SOCCER 96 69 F  
FADE TO BLACK 99 F  
FIFA SOCCER 97 99 F  
FIFA SOCCER 98 199 F  
POWER BOAT 249 F  
FORMULA ONE 97 249 F  
FINAL FANTASY VII 199 F  
FIRE STORM 99 F  
FIRE AND KLAU 149 F  
FIGHTING FORCE 249 F  
FINAL DOOM 199 F  
GEX 149 F  
G POLICE 249 F  
GOAL STORM 99 F  
GUNSHIP 149 F  
HERCULE 249 F  
HI-OCTANE 69 F  
HEXEN 199 F  
INDEPENDANCE DAY 199 F  
IRON AND BLOOD 149 F  
IN THE ZONE 99 F  
JET RIDER 149 F  
JOHNNY BAZOOKATONE 99 F  
JONAH LOMU RUGBY 199 F  
JURASSIC PARK 2 199 F  
JUMPING FLASH 99 F  
JUMPING FLASH 2 199 F  
KILEAK THE BLOOD 99 F  
KING'S FIELD 2 149 F  
L'ODYSEE D'ABE 199 F  
LOADED 99 F

## Playstation

RE-LOADED 149 F  
LEGACY OF KAIN 99 F  
LONE SOLDIER 99 F  
LOST VICKING 2 199 F  
MAGIC CARPET 99 F  
MICKEY WILD ADVENTURE 149 F  
MARVEL SUPER HEROES 199 F  
MORTAL KOMBAT 3 99 F  
MOTOR TOON 2 199 F  
MDK 199 F  
MOTORACER 199 F  
NBA LIVE 97 149 F  
NEED FOR SPEED 2 199 F  
NBA JAM T.E 99 F  
NOVA STORM 99 F  
NHL FACE OFF 99 F  
OVERBLOOD 149 F  
ONSDIE SOCCER 199 F  
ODD WORLD 199 F  
PARAPPA THE RAPPER 199 F  
PANDEMONIUM 2 199 F  
POWER SERVE 149 F  
PRIMAL RAGE 149 F  
PETE SAMPRAS 199 F  
RALLY CROSS 199 F  
RIOD 149 F  
RISK 199 F  
RAPID RACER 199 F  
FORMULA ONE 99 F  
RETURN FIRE 149 F  
RESIDENT EVIL 199 F  
RAGING SKIES 149 F  
2XTREME GAMES 199 F  
SHELL SHOCK 99 F  
SPACE HULK 149 F  
STAR GLADIATOR 149 F  
SENNA KART DUEL 199 F  
SUIKODEN 149 F  
STREET FIGHTER ALPHA 2 149 F  
STREET FIGHTER EX 199 F  
SPOT GOES TO HOLLYWOOD 149 F  
STAR FIGHTER 3000 99 F  
SAMOURAI SHODOWN 199 F  
SPACE JAM 149 F  
SPACE HULK 149 F  
SPIDER 149 F  
TETRIS PLUS 199 F  
TOSHINDEN 2 149 F  
TEKKEN 2 149 F  
TOMB RAIDER 2 199 F  
TOCA TOURING CAR 199 F  
THEME HOSPITAL 249 F  
VANDAL HEARTS 149 F  
WARHAMMER 149 F  
WARCRAFT 2 199 F  
WORMS 149 F  
V RALLY 199 F

Pour d'autres titres, nous conseillons



## Megadrive

### CONS. MEGADRIVE 179 F

JOYPAD D'ORIGINE 39 F  
SONIC 39 F  
SPACE HARRIER 2 69 F  
HANG ON 69 F  
COOL SPOT 69 F  
JAMES POND 2 69 F  
FIFA SOCCER 69 F  
TAZ MANTA 69 F  
RISE OF THE ROBOT 99 F  
TERMINATOR 2 99 F  
SONIC 2 99 F  
ECCO THE DOLPHIN 2 99 F  
ETERNAL CHAMPION 99 F  
FLASHBACK 69 F  
SPIROU 149 F  
SONIC & KNUCKLES 149 F  
MR NUTZ 149 F  
LE ROI LION 149 F  
URBAN STRIKE 149 F  
LAND STALKER 149 F  
VIRTUA RACING 199 F

### CONS. SUPER NIN

JOYPAD D'ORIGINE 39 F  
STARVING 59 F  
STREET FIGHTER 2 59 F  
JURASSIC PARK 59 F  
MORTAL KOMBAT 59 F  
STARWARS 59 F  
PILOT WINGS 59 F  
COOL SPOT 59 F  
TINY TOON 59 F  
AXELAY 59 F  
MORTAL KOMBAT 2 59 F  
SIMCITY 59 F  
FZERO 59 F  
EARTH WORM JIM 59 F  
ZELDA 99 F  
FLASHBACK 149 F  
LEROI LION 149 F  
ILLUSION OF TIME 149 F  
SECRET OF MANIA 199 F  
DONKEY KONG 3 299 F

## Game Gear

### GAME GEAR + COLUMNS 299 F

SONIC 69 F  
PUTT AND PUTTER 69 F  
DEVILISH 69 F  
AERIAL ASSAULT 69 F  
G-LOC AIR BATTLE 69 F  
KICK OFF 69 F  
ECCO LE DOFFIN 2 99 F  
AXE BATTLER 99 F  
TERMINATOR 99 F  
BATMAN RETURNS 99 F  
WIMBLEDON 99 F  
WONDERBOY 99 F

### GAME BOY POCKET NF

GAME BOY + TETRIS 349 F  
MARIO LAND 179 F  
GREGMILNS 2 69 F  
ROBOCOP 69 F  
DUCKTALES 69 F  
FORTRESS OF FEAR 99 F  
MARIO LAND 2 99 F  
KIRBY DREAM LAND 99 F  
MEGAMAN 2 99 F  
ZELDA 129 F  
EARTH WORM JIM 129 F  
DONKEY KONG 129 F

## Game Boy









**S**alut, les barjots du pad ! Au programme de ce mois, un bon paquet de codes pour de gros titres Nintendo 64. Il y aura aussi tous les mots de passe magiques de Snow Racer 98, 412 codes pour Gex 3D, Ghost in the Shell, les secrets de Resident Evil 2, etc. Bref, le plein d'astuces exclusives pour des jeux phares. Nouveau : vous me retrouvez à l'animation du minitel, le mercredi après-midi (14h-18h) où je réponds à vos questions en moins d'une demi-heure. Avec ce nouveau service, vous aurez droit, tous les jours, à des news exclusives sur l'univers du jeu vidéo. Une grosse banque de données de tips, tests et infos diverses, sera réactualisée toutes les semaines. Il y aura aussi des concours très marrants avec des lots incroyables. J'espère vous y voir nombreux.

Vous trouverez à la fin de cette rubrique des codes Joker pour l'Action Replay, un accessoire qui permet de se balader dans les jeux en fournissant un effort minimum.

Sur ce, je vous souhaite du soleil et de bonnes vacances d'été. Attention aux abus d'UVB et de J&B ! Je compte sur vous, on se revoit à la rentrée. En attendant, vous pouvez me contacter le mercredi après-midi sur le 3615 TCPLUS ou par Internet : mswitchy@hotmail.com.

Je vous rappelle que mon mail ne sert en aucun cas de hot-line, je ne fournis aux tricheurs que des adresses internet de tips mais pas de tips.

A ciao, bambini !

Switchy

## NINTENDO 64

### WAYNE GRETSKY 3D HOCKEY 98 (PAL)

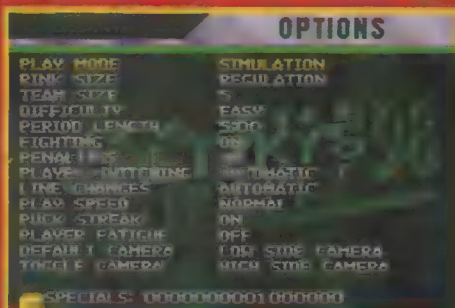
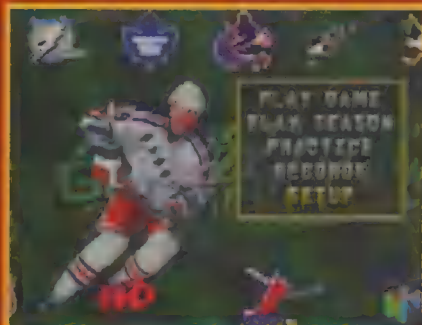
Tout comme dans la précédente version, il va être possible de changer la voix du commentateur,

la forme physique des joueurs ainsi que l'allure de l'arbitre. Et pour ceux qui en veulent

toujours plus, quelques équipes supplémentaires en bonus. Et vive le sport !

#### POUR AVOIR LES ANCIENNES ÉQUIPES

Entrez dans les Options et maintenez le bouton L du pad puis tapez avec les boutons : Droite, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Gauche.



Une ligne de 0 et de 1 comme celle-ci apparaîtra.



#### POUR UTILISER LE DEBUG-MODE

##### DES OPTIONS

Allez dans les Options et faites : C-Bas + R, C-Haut + R. Une ligne de 1 et de 0 apparaîtra, voici comment faire.

C-Bas + R : change la taille de la tête des joueurs.

C-Gauche + R : change la taille des corps des joueurs.

C-Haut + R : change la hauteur des joueurs.

Quelques exemples.

100000 : gros persos.

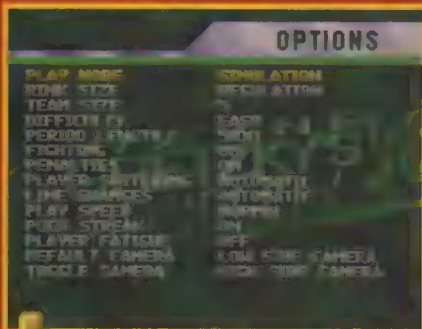
010101 : persos larges, grosses têtes, grosse voix du commentateur.

Beaucoup de combinaisons sont possibles, à vous de jouer !

Grâce à ce code, toutes les fantaisies sont permises !



Et voilà les anciennes équipes !



Entrez dans les Options. Une fois à l'intérieur, maintenez L pour taper le code.

## D'AUTRES TIPS ? ILS SONT



# 1 an (11 n<sup>os</sup>) + 1 jeu au choix

**= 399<sup>F</sup> seulement au lieu de ~~732<sup>F</sup>~~**



Avec Fighting Force,  
prépare-toi pour le grand retour  
du beat them up. Un jeu  
de combat en 3D comme  
tu n'en as jamais vu.

Retrouve la plus grande star  
des jeux vidéo pour de nouvelles  
aventures. Lara part à la recherche  
de la Dague de Xiang, et devra  
affronter la mafia italienne  
et chinoise...

## OFFRE TOMB RAIDER II

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :  
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+78

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal :      Ville : .....

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

[illegible]

Date d'échéance :     Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33 F et le jeu Fighting Force au prix de 369 F.

C+78A

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal :  Ville :

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

[illegible]

Date d'échéance :     Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33 F et le jeu Tomb Raider II au prix de 369 F.



## PLAYSTATION

### RESIDENT EVIL 2 (PAL)

Il y a quelque temps, je vous révélais quelques astuces pour la

version US du jeu. Rien n'a changé. Comme tout le monde n'a

pas forcément acheté le C+75 ni le jeu en US,

je réitère. Vous allez ainsi obtenir les scénarios et armes cachés.



#### POUR TERMINER CLASSÉ AU TOP (RANK A)

Il faut terminer le jeu en utilisant les moins grosses armes, en sauvegardant le moins possible, en utilisant peu de Sprays et dans un temps restreint (2h30 au maximum).



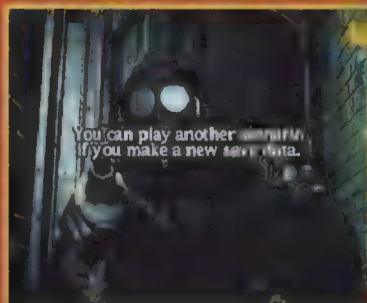
Voilà ce qu'il faut voir pour terminer le jeu classé A. Ne prenez pas en compte le temps sur la photo, j'ai triché pour l'obtenir.



A ce moment, vous aurez droit à une arme supplémentaire.

#### POUR JOUER AVEC MING

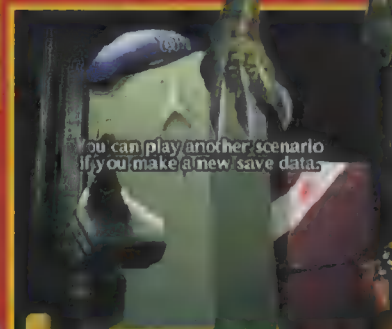
Il faut terminer le deuxième scénario en A.



Vous aurez accès au scénario *Survival* action (il y a une action de survie).

#### POUR JOUER AVEC TOFU

Il faut terminer les deux scénarios trois fois en Ranking A (exemple : Leon A, Claire A, Leon A, Claire A, Leon A, Claire A).



To-Fu signifie fromage de soja. Il change de couleur en perdant des points de vie.

#### POUR AVOIR LA CLE QUI DONNE ACCES AUX NOUVELLES TENUES

Il faut terminer les deux scénarios avec un bon Ranking. Lorsque vous recommencez le jeu sur le premier scénario, il faut que vous arriviez devant le commissariat, en bas des marches, sans prendre aucun objet. Donc, en évitant les monstres et en ayant la meilleure condition physique. Vous rencontrerez alors un zombie super résistant ex-membre des Stars.



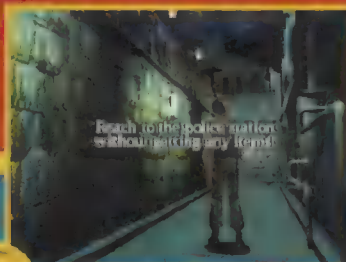
Approchez-vous de lui.

Mettez-lui suffisamment de balles pour qu'il s'écroule.



Laissez-le vous mordre la jambe et éclatez-lui la tête avec le pied. A vous la clé.

Si vous terminez le premier scénario en A, puis le second en A, vous aurez droit à trois armes bonus (une mitraillette, une Gatling et un lance-roquettes) plus les nouvelles tenues qui se trouvent dans le Dark Room et le Colt SAA pour Claire.



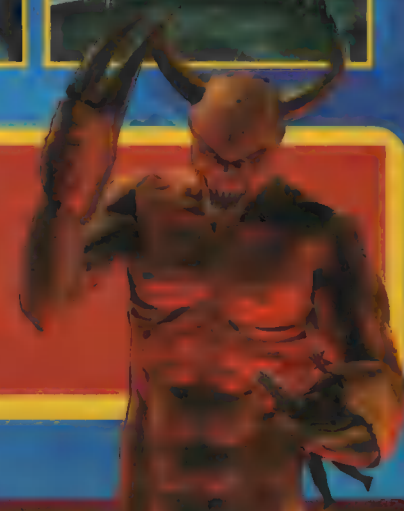
## NINTENDO 64

### QUAKE 64 (PAL)

Les Doom-like s'incrusteront fort sur cette machine. Les plus grands titres de GT Interactive sont convertis en exclusivité (à quand L'Odyssée d'Abe 64 ?) sur la machine. Ils ont tous un Cheat Menu inclus par les programmeurs.

#### POUR BÉNÉFICIER DE TOUTES LES TRICHES

Dans les mots de passe, entrez :  
QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ.  
Vous accéderez à un Debug-Menu.



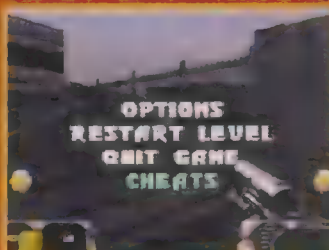




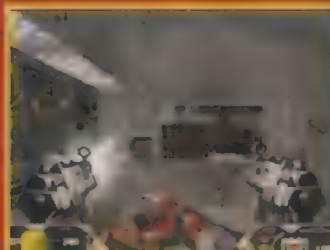
Après avoir réalisé le code sur l'écran du menu, l'option s'allumera dans le Cheat-Menu.



Le choix des niveaux est uniquement accessible durant la partie.



Le Cheat-Menu est accessible durant la partie pendant la Pause.



En avant pour le démarrage facile et gratuit !

## PLAYSTATION

### ACTION REPLAY. LE MOT DU MOIS : CODE JOKER

Un Code Joker vous permet d'activer un code uniquement lorsque vous le désirez. Il en existe pour tous les jeux Playstation.

Comme vous le savez, un code Action Replay comporte douze chiffres et/ou lettres. Dans le cas présent, ce sont les quatre derniers chiffres qui représentent

les différents boutons de la manette. Vous les trouverez ci-dessous. Un Code Joker commence toujours par D et se place avec un code normal pour vous permettre de l'activer quand bon vous semble. Pratique puisque certains codes font bugger le jeu lorsqu'ils sont toujours activés.

#### CHIFFRES CORRESPONDANT AUX DIFFÉRENTS BOUTONS DE LA MANETTE

|      |          |
|------|----------|
| 0001 | L2       |
| 0002 | R2       |
| 0004 | L1       |
| 0008 | R1       |
| 0018 | Triangle |
| 0028 | Rond     |
| 0048 | Croix    |
| 0088 | Carré    |
| 0100 | Select   |

|      |        |
|------|--------|
| 0800 | Start  |
| 1800 | Haut   |
| 2000 | Droite |
| 4000 | Bas    |
| 6000 | Gauche |

#### Exemple

POUR AVOIR DE L'ÉNERGIE DANS TENCHU EN APPUYANT SUR L2 ET SELECT  
D00C6008 0101  
800EAT3C 0004 ou 0042

POUR ACCÉLÉRER LA VITESSE DE JEU  
Inscrivez : WAITVBL

Ce mot de passe vous procure des sensations fortes.



Vous,  
les vacances  
c'est parasol  
ou consoles ?

3615

\* 2,23 F la mn



3615 Consolplus  
la VPC pour bronzer  
en s'amusant !

## FRAIS DE PORT GRATOS \*

\* Pour tout achat supérieur à 100 Francs

## PLAYSTATION

### BEST OF

|                            |       |
|----------------------------|-------|
| SPICE WORLD                | 169 F |
| SUPER PANG COLLECTION      | 299 F |
| BOMBERMAN WORLD            | 329 F |
| ALUNDRA                    | 329 F |
| J.Mc GRATH S.CROSS 98      | 329 F |
| INTER. RALLY CHAMPIONSHIP  | 349 F |
| COLIN MC RAE RALLY         | 329 F |
| HEART OF DARKNESS          | 349 F |
| BATMAN ET ROBIN            | 349 F |
| ALERTE ROUGE MISSION TESLA | 349 F |
| XENOCRACY                  | 349 F |
| DEAD OR ALIVE              | 349 F |
| CARDINAL SYN               | 349 F |
| ROAD RASH 3D               | 349 F |

## RACHAT CASH DE JEUX D'OCCASE,

## PAIEMENT EN 48 H \*

\* à compter de la date de réception

## NINTENDO 64

### JEUX EUROPÉENS

#### LES NEWS

|                |       |
|----------------|-------|
| WETRIX         | 399 F |
| BANJO KAZOOIE  | 469 F |
| GT 64          | 469 F |
| FORSAKEN       | 469 F |
| NBA COURT SIDE | 469 F |

ON RACHETE CASH  
PAIEMENT EN 48 H

3615  
Consolplus

FRAIS DE PORT GRATOS

LE PLUS GROS CATALOGUE DE JEUX SUR LE MINITEL,  
DISPONIBLE 24 H / 24 ET 7J/7

▲ RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

| TITRES | PRIX | CONSOLES | PRIX |
|--------|------|----------|------|
|        |      |          |      |
|        |      |          |      |
|        |      |          |      |
|        |      |          |      |
|        |      |          |      |
|        |      |          |      |
|        |      |          |      |
|        |      |          |      |
|        |      |          |      |

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT

TOTAL

#### COORDONNÉES

#### REGLLEMENT

Nom : .....  
Prénom : .....  
adresse : .....  
Ville : .....  
Code Postal : .....

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :  
☐ CARTE BANCAIRE  
Expiré fin : .....  
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C+ 07/98

TOUS CES PRODUITS SONT ÉGALEMENT DISPONIBLES  
AUX MAGASINS CONSOLPLUS GAMES  
9 Rue Léopante - 06000 NICE ET 7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER  
Tél. 04 92 02 06 04 - FAX 04 93 20 97 03



Mortal Kombat 4 es un videojuego de lucha desarrollado por Midway Games y publicado por Warner Bros. Entertainment Inc. en el año 2004. El juego es una continuación directa de Mortal Kombat 3, el cual fue desarrollado por Acclaim Entertainment. El juego es una continuación directa de Mortal Kombat 3, el cual fue desarrollado por Acclaim Entertainment. El juego es una continuación directa de Mortal Kombat 3, el cual fue desarrollado por Acclaim Entertainment.



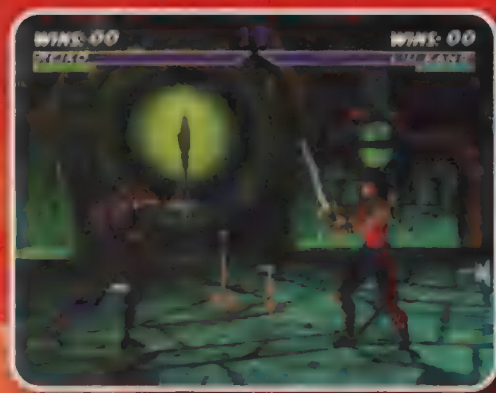
# MORTAL 4 KOMBAT

LA SAGA CONTINUA  
EN 3D

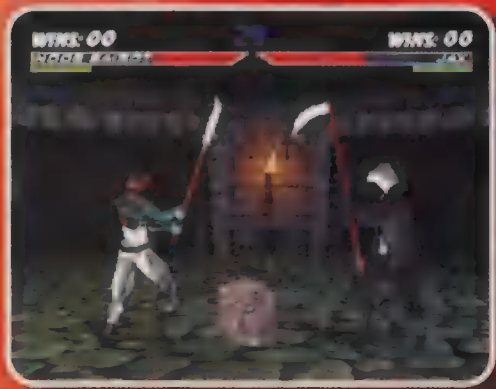


# MORTAL KOMBAT

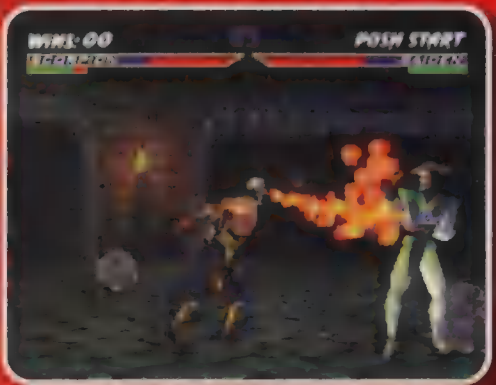
## CONTINUE



Plus de 15 combattants  
avec leurs armes respectives



Des arènes interactives  
où tous les coups sont permis



Babalités, fatalités tous les coups  
mythiques en 3 dimensions



GT INTERACTIVE SOFTWARE  
FRANCE



3615 GT INTERACTIVE\*  
Ligne GT : 08 36 68 14 11\*  
Info Astuces Cadeaux



**S**itôt sorti de l'hôpital, l'oncle Hourkh s'est mis en tête de fabriquer une machine pour partir à la conquête d'une nouvelle dimension ! Il n'est jamais à court d'imagination, le gaillard. Après de longues semaines d'observation et d'étude consacrées au vol du Uronk (une sorte de ptérodactyle, en plus poilu), il a mis au point une machine à voler : l'ULM (Uronk léger motorisé). C'est un assemblage judicieux de peaux de bêtes et de technologie de pointe. L'oncle m'a invité à participer à son premier vol... Espérons qu'il ne fonctionne pas avec un élastique ni avec des défenses de Halpin, car ces inventions m'ont laissé des souvenirs bien douloureux.

Bomboy NTM (Nain Très Motorisé)

## VAINQUEUR DU MOIS

En cette période estivale, c'est Benoît Duval qui remporte l'abonnement à Consoles+. En fait, il avait déjà gagné un abonnement il y a quelques mois, mais il avait oublié de signer son dessin. Ce mois-ci, Benoît a réalisé une couverture absolument géniale, l'une des meilleures jamais parue dans Consoles+. Son abonnement commencera à partir du prochain numéro. Ce petit gars de l'avenir ! Continue à nous envoyer tes œuvres, Benoît, on les publiera sans aucun problème !



## ERNEST ON THE NET

**Q** Ernest (montar-1@etud.iutmontp.univ-montp2.fr) m'écrit pour dire qu'il va bien, que le magazine est génial et qu'il faut que je publie sa lettre électronique... OK Ernest,

c'est toi qui décides ! Il aimerait savoir ce qu'est devenu le Killer, et si 1080 Snowboarding est plus fun que Snowboardkids sur Nintendo 64.

**R** Salut Ernest. Tes désirs sont des ordres. Le Killer a disparu mystérieusement de Consoles+ il y a quelques mois. Il ne nous a pas dit



où il était, mais il nous a adressé un courrier il y a quelques jours. Il nous précise qu'il prépare son grand retour et qu'il sera plus terrible que jamais. En fait, il serait allé faire un stage de cassage de jeux pourris au Tibet pendant plusieurs mois. Il a encore quelques leçons à apprendre mais il a promis à tout le monde qu'il serait de retour après les grandes vacances. Il y en a qui tremblent déjà ! Enfin, pour répondre à ta dernière question, de l'avis de tous ici, 1080° Snowboarding est incontestablement la meilleure simulation de snowboard sur console : graphismes, animation, fluidité des mouvements... tout est réuni pour que tu t'amuses. La sortie en France est prévue pour l'hiver prochain.

## INCONNU PAS CONNU

**Q** Un inconnu, en un seul mot (m64@hol.fr), est très inquiet quant à la sortie de Zelda 64. Il me demande de lui

confirmer si elle est vraiment repoussée. Autre question, le Docteur 64 est-il une machine illégale en France ?

**R** Salut l'inconnu. En effet, je te le confirme, la date de sortie de Zelda 64 au Japon a été une nouvelle fois repoussée. Les Japonais, Maître Miyamoto en tête, pensent que le jeu ne doit sortir qu'en version DD64 afin de comporter un maximum de scènes cinématiques et une durée de vie plus importante. Tu le sais certainement, le DD64 n'est pas encore disponible au Japon. Zelda 64, en version DD64, n'est donc pas prêt de sortir. Mais cette histoire reste très floue, car les Américains sont bien décidés à éditer le jeu sur cartouche et il semblerait que cette version soit pratiquement terminée... Bref, c'est le souk chez Nintendo et Américains et Japonais n'ont pas fini de faire parler d'eux. Quant à nous, pauvres Français, on n'ose même plus imaginer une date de sortie en version officielle... Le Docteur 64, pour les lecteurs qui ne le savent pas, est un appareil





CONSOLES+  
RUBRIQUE COURRIER  
92514, BOULOGNE CEDEX  
OU ÉCRIS TON COURRIER  
SUR LE 3615 TCPLUS

jeux, d'Ounis et de "X-Files" :  
[www.mygale.org/oo/smaug/](http://www.mygale.org/oo/smaug/)

**R** Salut mon ami ! Bon... soyons sérieux quelques secondes (mais est-ce vraiment possible ?). Je me demande qui a pu écrire ça. Il faut dire que sur Internet on trouve de tout et beaucoup de n'importe quoi. Je n'ai pas vérifié ton astuce (et ne je la vérifierai pas, j'ai autre chose à faire), mais si un lecteur a le courage d'essayer, je serais bien content de savoir si elle fonctionne ou non ! Je viens d'aller faire un tour sur le site de ton ami et je dois dire que, même s'il est toujours en construction, il promet.

## BENJAMIN DANS LE SAC

**Q** Benjamin (daniel.pillard@bluwin.ch) me demande si on a publié la solution de Resident Evil 1 (en version Pal) dans un de nos numéros de Consoles+. Si oui, comment la commander ?

**R** Salut Benji. Oui, nous avons publié la solution de Resident Evil 1 dans les numéros de septembre et octobre 96 (respectivement les numéros 57 et 58 de Consoles+). La solution était si copieuse que nous avions dû l'étaler sur deux numéros. Pour commander des anciens numéros, que ce soit des Consoles+ ou bien des Nintendo Magazine, il suffit de préciser le(s) numéro(s) que tu souhaites te procurer et d'envoyer un chèque (pas d'argent liquide !) du montant du numéro + 15 francs de frais d'envoi à l'ordre de Consoles+ (ou Nintendo Magazine) à l'adresse suivante : Consoles+ (ou Nintendo Magazine) Service anciens numéros BP 53 77932 Perthes. En ce qui te concerne, il te

de fabrication chinoise, vendu à Hong-Kong dans les boutiques d'électronique. Il permet de lire des jeux Nintendo 64 copiés sur CD. A Hong-Kong, certaines boutiques vendent des CD à moins de 100 francs, comportant parfois plusieurs dizaines de jeu. Il est donc évident qu'une telle machine est totalement interdite de vente en France et qu'en posséder une n'est pas autorisé non plus. Gare à toi si tu te fais choper avec un tel copieur !

## IMMOTER L'IMMORTEL

**Q** Immoter (immoter@kerberos.alcyon.fr) a vu sur le Net une astuce très bizarre pour jouer avec Kazuya dans Tekken 3. Il faudrait pour cela faire 1 000 parties. A l'écran de sélection des persos, l'ombre de Kazuya devrait alors apparaître ! Immoter me demande si cette astuce fonctionne ou non. Il en profite aussi pour me glisser l'adresse d'un site Internet d'un ami à lui qui parle, entre autres, de



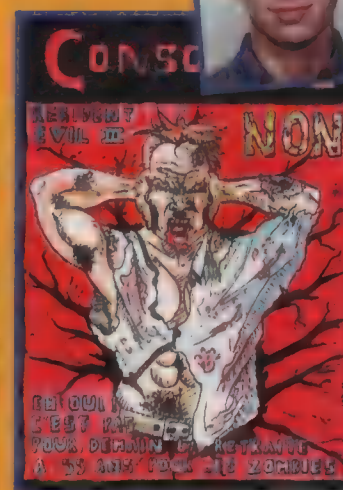
CHRISTOPHE GIRAULT, 93290 TREMBLAY-EN-FRANCE. CE GIRAULT EST UNE LUMIERE, MIEUX, UN PHARE !



VIVIEN CABROL, 34000 MONTPELLIER.



ALANBARI, À PAQUES RUGIT.



ZOMBIE, LA MOUCHE !



COLLE TA PHOTO AVEC DU CHEWING-GUM !



AIME LA GLISSE, ET PAS CELLE QU'ON CROIT !

SÉBASTIEN FONTANNAY, 1847 RENNANZ, SUISSE.



faudra donc envoyer un chèque de 80 francs (32 + 33 + 15). Les magazines te seront adressés dans un délai de 4 à 6 semaines.

## PROBLÈME D'INSTRUCTIONS

**Q** Un inconnu, encore un ! (ambrox@france.multimedia.fr) me demande combien de Mips a la Nintendo 64 et si GT64 est un bon jeu ou non.

**R** Commence à y en avoir ras le bol des inconnus ! C'est pourtant simple un petit nom à la fin d'un E-mail, non ? Je suis pas content, mais ça ne dure pas longtemps. La Nintendo 64 est une console 64 bits, disposant d'un processeur R4300 Risc cadencé à 93,75 MHz. La Nintendo 64 est capable de délivrer 125 Mips (millions d'instructions par seconde), ce qui est considérable pour une console de jeu. En ce qui concerne ta deuxième question, sache que GT64 n'est pas une daube, mais que ce n'est pas vraiment un bon jeu non plus. Disons que c'est un produit très moyen. Après le superbe V-Rally sur Playstation, on attendait mieux de la part de Infogrames. Mais ne désespérons pas, car une rumeur fait état du développement de V-Rally sur Nintendo 64. En voilà une nouvelle qu'elle est bonne !

## SACRÉ TOURISTE !

**Q** Nico, un mec apparemment comme les autres, me demande si la manette Dual Shock va sortir en France avec Gran Turismo. Eh pan ! Une question courte comme on les aime à Consoles+.

**R** Salut Nico. La manette Dual Shock est enfin disponible officiellement en France. Bien évidemment, cette manette est compatible avec Gran Turismo ainsi qu'avec la plupart des titres à venir sur Playstation. Cette manette Dual Shock est plutôt réussie. Je suis certain que tu l'apprécieras.

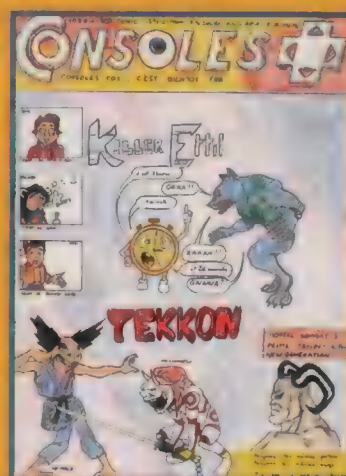
## C'EST BEAU L'AMOUR

**Q** Meotifa, dont je ne suis pas certain du prénom, est une jeune fille qui sait parler aux nains comme moi. Elle possède une Playstation et me demande si sa console avec un numéro de série supérieur à 5 000 000 est une console multistandard. Elle aurait lu dans un magazine concurrent que la Playstation 2 sortirait cet été. Info ou Intox ? Cette adorable lectrice me demande aussi quel est le meilleur RPG du moment.

**R** Salut, belle inconnue. La prochaine fois que tu m'envoies une lettre d'amour, écris ton prénom plusieurs fois car, là, je dois avouer que j'ai du mal à le déchiffrer. Bon, pour répondre à tes questions, il faut savoir qu'aucune Playstation n'est multistandard à la base. Pour faire passer les jeux étrangers sur ta console, il n'existe qu'un seul moyen sûr et efficace : l'implantation d'une puce électronique dans ta Playstation. Cette intervention coûte environ 200 francs et annule la garantie du constructeur. Je ne sais pas dans quel magazine tu as pu lire que la Playstation sortait cet été. C'est une absurdité totale. Aux dernières nouvelles, la prochaine console de Sony n'est toujours pas terminée, mais des kits de développement ont déjà été fournis à quelques équipes de programmeurs. Normalement, cette futur console est attendue pour la fin de l'année 99. On a donc encore le temps d'en reparler. Quant aux RPG, je dois dire que seuls les jeux à la Zelda m'intéressent, et qui plus est en anglais ou bien en français. J'aime comprendre ce que je fais dans un jeu et où je dois aller. En japonais, je ne comprends rien aux instructions ni aux dialogues. Du coup, je tourne en rond et ça m'agace... Pour moi, donc, le meilleur jeu du moment en anglais est Alundra. Non seulement il est très agréable, mais sa durée de vie est très impressionnante ! Je suis certain qu'il te plaira. Bises.



UN DESSIN PAS LAID DE MATTHIEU !



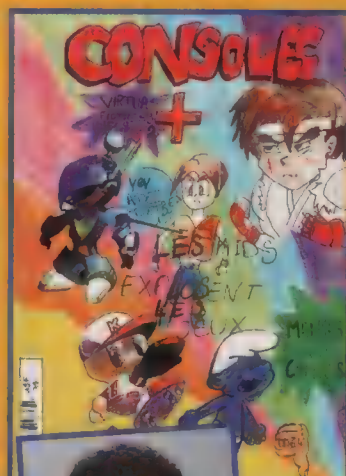
UN MEC COMPLÈTEMENT ALLUMÉ.



GLEN AYMAR, 98906 NOUMÉA.



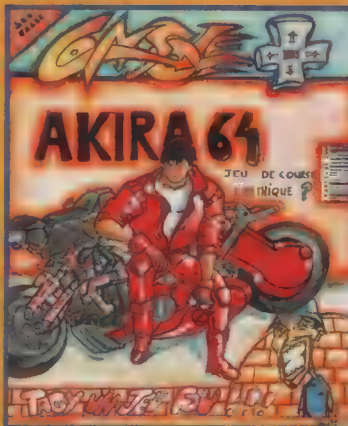
LE CAILLOU FAIT ENCORE PARLER DE LUI !



KÉVIN MADKAUD, 91220 BREITIGNY.



UN FAN DE MANGAS QUI LE FAIT SAVOIR !



SALIM KAFIZ, 21800 QUÉTIGNY.

"SALIM MALIKOUM", MON AMI !

## N'OUBLIEZ PAS

• De m'envoyer vos dessins sur disquette PC, ou Macintosh. Un enregistrement au format JPEG, TIFF ou PICT est impératif pour qu'on puisse regarder vos superbes, magnifiques, admirables et saisissantes productions sur nos ordinateurs. Les vainqueurs seront, bien entendu, récompensés au même titre que les dessinateurs tradition-

nels. Y a pas d'raison ! Vive le cyber dessin !

• De continuer à m'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo, elle sera publiée avec vos œuvres. Les plus affreux n'ont qu'à envoyer une photo de leurs pompes, d'un boulon de 25 ou de leur tondeuse.

• Que Niiico (un nain capable) s'occupe de me passer les questions que vous voulez me poser par E-mail. Envoyez vos questions portant le titre "Courrier Bomboy" à l'adresse suivante : ngavet@emapalpha.fr

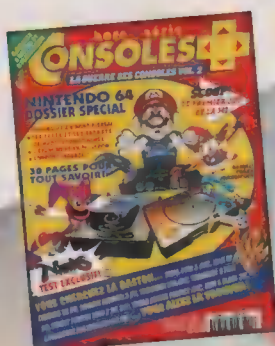


# LA GUERRE DES CONSOLES

## LE RETOUR!



Vol.1



Vol.2



Vol.3

La guerre  
des  
consoles  
vol.4

**La Dreamcast arrivera-t-elle à s'imposer?** Peut-on jouer à ses jeux Playstation sur un PC? **Combien coûte vraiment le piratage?** Comment fonctionnent les émulateurs? Quest 64 sera-t-il sacré meilleur RPG de la Nintendo 64? **Peut-on faire passer des jeux import sur une Playstation nouvelle génération?** Les ventes américaines de Nintendo 64 sont-elles si catastrophiques? **Le Disc Drive 64 est-il un projet mort-né?** Ze killer enfin de retour? Comment vider ses cartes mémoires Nintendo 64? Le project X va-t-il supplanter les 32 bits? **La Game Boy couleur a-t-elle des chances de s'imposer?** Comment tricher sur tous les jeux de foot existants? Comment Microsoft va-t-il vampiriser l'industrie du jeu vidéo? Existe-t-il des tips sur le jeu Coupe du Monde 98? Quels sont les projets de Nintendo pour la relève de la N64? **Comment rattraper ses sauvegardes Playstation lorsqu'elles ont été effacées?** Le Panda est-il une race en voie d'extinction? L'industrie est-elle en train de vivre sa plus grande crise? **Quand sortira la Playstation 2?** Qui de Nintendo, Sega ou Sony va remporter la bataille de Noël? A quelle heure on mange? Pocket Fighter va-t-il mettre une claque à tous les jeux de baston existants? Quels seront les premiers jeux de la Dreamcast disponibles en France? **Quelles nouveautés sur Playstation, Saturn et Nintendo 64 cet été?**

TOUTES LES RÉPONSES...  
LE 31 JUILLET EN KIOSQUE DANS

CONSOLES+



## Y A D'LA MEUF LES GARS !

**Q** Il semblerait que l'été s'annonce très chaud ! Voici une deuxième lettre d'une de nos lectrices, la sage Sophia Alla. Fidèle lectrice, elle aimerait m'envoyer un collage. Un tel support peut-il être diffusé dans Consoles+ ?

**R** Salut, Sophia. Si tu souhaites envoyer une œuvre sous forme de collage, pas de problème pour moi. J'en profite aussi pour demander aux lecteurs de ne pas envoyer de dessins d'un trop grand format (ils ne peuvent pas être reproduits). L'idéal est de faire votre dessin sur une feuille A4 (21 x 29,7 cm). Et puis un petit conseil d'Ivan le Terrible : utilisez du papier à dessin, ça aura plus d'allure. Merci les amis ! Grosses bises aux filles.

## IL EST FOU, LUI !

**Q** Ce lecteur a de la chance de ne pas m'avoir donné son nom ! Vendredi matin, je reçois une lettre d'un inconnu, me demandant quel était le meilleur jeu entre Need for Speed 3 et Gran Turismo. "Aucun" Y a de quoi être énervé non ?

**R** Salut crazy guy ! Non, mais je rêve... Qui peut bien m'envoyer une telle question ? Au départ je pensais que c'était Switch et j'étais prêt à l'avoir. Mais c'est impossible, avec son poignet en miettes, il est incapable d'aligner plus de deux mots sur une feuille de papier. Passons. Il n'y a bien évidemment pas photo entre Need for Speed 3 et Gran Turismo ! Gran Turismo est incontestablement le meilleur jeu du genre sur Playstation à l'heure actuelle. Non seulement, les graphismes sont d'une rare beauté, mais le nombre de voitures disponibles et le mode Replay justifient à eux seuls l'achat de ce jeu. Quand on sait que les programmeurs sont déjà en train de préparer Gran Turismo 2, ça nous laisse rêveurs.

## LECTEUR A RETARDEMENT

**Q** Un lecteur, Vincent Barbier, qui vient de débarquer de la planète Mars, me demande des précisions sur la Nomad (constructeur, performances...). Il aimerait également savoir quand elle sortira en France. Autre question, il possède une Game Boy et me demande pourquoi il est si difficile de trouver Mystic Quest.

## COURRIER ELECTRONIQUE (TA MERE)

Surfeurs, surfeuses, n'hésitez pas à m'envoyer vos questions par E-mail. J'y répondrai au même titre qu'au courrier traditionnel. C'est Niiico qui se chargera de récupérer vos questions [ngavet@emapalpha.fr](mailto:ngavet@emapalpha.fr) et de me les faire parvenir au plus vite. Stay tuned !

**R** Salut, ami lecteur d'une planète lointaine. Je ne sais pas quand tu vas exploser, mais tu ne devrais plus tarder maintenant ! Qu'est-ce que vous avez fichus ces trois dernières années sur la planète Mars ? Vous étiez privés de Consoles+ ? La Nomad est une

bouffera six piles en un rien de temps. Il est aujourd'hui quasiment impossible de trouver cette console en France. Très peu d'exemplaires ont été importés à l'époque des Megadrive et autres SNes. En ce qui concerne ton jeu Game Boy, il n'y a rien d'étonnant à ce que tu aies du mal à le trou-

CHER BOMBOY. DE RETOUR  
D'UN LONG VOYAGE JE ME  
DEMANDAIS SI LE JEU TEKKEN3  
ÉTAIT DISPONIBLE SUR MA  
CONSOLE  
ATARI 2600...

OU ALORS  
GRAN TURISMO ?

JE NE  
PERDS  
PAS ESPÉR

SOUL  
BLADE ?

PAC  
MAN ?



## LE PRIX D'EDDY KACE

La couverture la plus drôle après celle de Benoît Duval est l'œuvre de Antonio Albuquerque. Non seulement sa technique de dessin est évoluée, mais son humour est également redoutable. D'après ce que je vois, j'ai l'impression qu'Antonio est un grand admirateur du Trombinoscope (on retrouve Switch et ses Twix, Spy et sa Kro et Niiico avec son Macintosh). Bien joué mon ami, tu recevras le prochain numéro dédié par toute l'équipe.



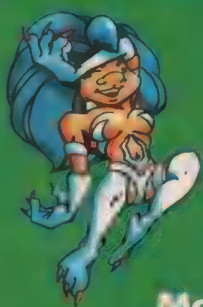
console développée par Sega qui n'est jamais sortie et qui ne sortira jamais en France de manière officielle. La Nomad est en fait une Megadrive portable avec un écran couleur incorporé. Ses caractéristiques sont les mêmes que celles de sa grande sœur. Elle en a gardé les qualités (nombre de jeux impressionnant, transportable partout), mais elle en a hérité ses défauts (nombre de couleurs limité à 32). Sache aussi que c'est une console très gourmande en énergie, et elle te

ver. Mystic Quest est un jeu que nous avons testé dans le Consoles+ 23 (septembre 1993 !). Tu imagines ? Voilà un jeu qui a maintenant près de cinq ans !!! Tu le trouveras peut-être en occasion dans une boutique, mais tes chances sont maigres. Tu veux un conseil ? Il y a en ce moment de nouvelles consoles géniales avec des jeux magnifiques et nombreux : la Playstation et la Nintendo 64... N'attends pas cinq ans avant d'en acheter une !

POUR JOINDRE BOMBOY TOUS LES JOURS ! TAPE 3615 PLUS

(3615 = 2.23 F/MIN)





100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

## CONSOLES


**SHOP IN'**

Shop in' répond aux besoins spécifiques de communication des revendeurs indépendants :

Modules adaptés à chaque budget publicitaire  
Espaces adaptés à chaque message

**SHOP IN'**

le guide d'achat le plus fiable et le plus complet de son univers



### ABSOLUTE G.A.M.E.S - VPC

|   |        |
|---|--------|
| <b>PUCÉ PSX</b> Passez tous vos CD sur votre PSX                          | 50 fr  |
| <b>PUCÉ SATURN</b> Précisez Gén. : Boutons Ronds/Ovals                    | 119 fr |
| <b>PAD PSX</b> Chrome, Camouflage ou Phospho avec Tirs Auto, Slow, Diodes | 79 fr  |
| <b>CABLE RGB PSX</b>  | 49 fr  |
| <b>CABLE RGB PSX</b> avec sorties Audio et Adaptateur Cuncon              | 69 fr  |
| <b>CABLE LINK PSX</b>   | 79 fr  |
| <b>ERAZER Gun</b> 100% comp. Y compris TimeCrisis                         | 249 fr |
| <b>MEMORY PACK X4 N64</b>   | 79 fr  |

**Port Forfait Commande : 20 Fr**  
**Montage PUCÉ PSX DIJON : Tel**

**www.AbsoluteGames.Com**  
**6 Avenue de MARBOTTE 21000 DIJON**  
**03 86 62 21 78 10H/21H**  
**03 80 73 58 58** sauf Dimanche

**MAGASIN**  
36, rue Gabriel Péri  
95600 EAUBONNE  
01 34 06 00 70

**REYM-GAMES**  
Achat \* Vente \* Echange

**VPC**  
22, rue du Maréchal Berthelot  
95210 SAINT GRATIEN  
01 34 27 54 76

|                             |       |                        |       |
|-----------------------------|-------|------------------------|-------|
| <b>SATURN</b>               |       | Resident evil 2        | 369 F |
| World League Soccer 98      | 339 F | Coupe du monde 98      | 369 F |
| Winter heat                 | 339 F | Adidas Power soccer 98 | 329 F |
| Atlantis                    | 339 F | Fifa 98                | 349 F |
| The house of the dead + gun | 359 F | Theme Hospital         | 339 F |
| Croc                        | 319 F | Kart duel 2            | 319 F |
| Resident evil               | 329 F | Tomb raider 2          | 339 F |
| Sega turning car champ      | 329 F | Final Fantasy 7        | 339 F |
| Duke nukem                  | 329 F | Newman haas            | 319 F |
| Quake                       | 329 F | Diablo                 | 329 F |
| Carte mémoire 8 Mo          | 229 F | Snow racer 98          | 339 F |
| Action replay               | 279 F | Pandemonium 2          | 319 F |
| <b>PLAYSTATION</b>          |       | Versailles             | 329 F |
| Int Rally Champ             | TEL   | Explosive racing       | 319 F |
| Alundra                     | TEL   | Formula one 97         | 319 F |
| Gran turismo                | 369 F | Valant + Pedalier      | 419 F |

Pour d'autres titres, nous contacter en Neufs ou Occasions  
Jeu de nuit 30 F

### DOCK GAMES

Jeux neufs et occasions  
PAL & IMPORT

- Playstation
- Saturn
- N64 (Pal)
- Mangas
- Figurines & Garages Kit

35, rue du Maréchal Foch  
66000 PERPIGNAN  
04.68.34.05.11

### REDSUN

Spécialiste Saint-Seiya et Macross

16 bis, rue d'Odessa  
75014 PARIS

Métro : Montparnasse ou  
Edgar Quinet

**TOUT LE JAPON A PARIS**

Nous expédions dans toute la France en 48H.  
TEL : 01 43 20 71 73  
FAX : 01 43 20 72 13

## CYBER MANIA

75 BD PAUL VAILLANT COUTURIER 95190 GOUSSAINVILLE  
Tel : 01.34.04.81.16

**PSX DUAL SHOCK 990 F**

DEAD OR ALIVE/ALUNDRA

**IMPORT**

3D : SOKAIGI/ RIVAL SCHOOL

2D : THE K OF FIGHTER 97

POCKET FIGHTER

RPG : STAR OCEAN 2

BRAVE FENCER MUSASHIDEN

**DECOUVREZ FF VIII**

**CARTE PRIVILEGE**

TOUTE L'ANNEE

**-10% SUR L'OCCAS**

**-5% SUR LE NEUF**

ET F

ex : GRAN TURISMO 330 F

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

## VIDEO + GAMES

VOUS AVEZ UN PROJET D'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO.

VOUS POSSÉDEZ UN LOCAL. UN CAPITAL OU VOUS AVEZ DÉJÀ UN MAGASIN DE JOUETS OU AUTRES ET VOUS VOULEZ EN PLUS VENDRE DES JEUX VIDÉO.

JE VOUS CONSEILLE ET JE VOUS FOURNI TOUS LES JEUX VIDÉO. SANS FRANCHISE. PRIX TRÈS COMPÉTITIFS.

**VIDEO + GAMES**  
Depuis 1982 - Grande réputation

117, rue Aristide Briand - 16100 COGNAC  
Tel : 05 45 82 47 36 - Fax : 05 45 36 00 76

**MODIFIEZ** votre PlayStation **VOUS MEME.**

KIT facile à poser. Livré avec plan et notice.

**59 F**

**PACK MODIF**  
KIT + Cable RGB

**129 F**

Port complet

**FANTASY GAME**  
52 Rue de l'Université  
69007 Lyon  
Tél. : 04 72 71 34 44

## REPARATION CONSOLES

**TRANSFORMATION MULTI STANDARD PLAYSTATION**

**85 F**

- SUR PLACE
- PAR NOTRE TECHNICIEN
- GARANTIE 3 MOIS

**CENTRE DE MAINTENANCE**

- SONY
- SEGA
- NINTENDO

**- DEVIS GRATUIT**

**- REPARATION GARANTIE 3 MOIS**

**REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS**

**WARE CENTER**  
16 BIS, RUE CAULAINCOURT - 75018 PARIS  
TEL : 01 42 52 22 33

## TRY A GAME AUTEUIL

11, rue Chanzy - 75016 PARIS  
TEL 01.40.71.60.61

Ne prenez pas de rendez-vous afin de vous servir toutes les nouveautés et les meilleures occas...

**FX FF7, Tomb Raider 2, Street EX A+, Crash 2, Mario 64, Turok 64, Mace 64, etc, etc**

**= 199 Frs**

Son service technique reste également à votre disposition pour tous problèmes sur toutes consoles.

**AVIS DE RECHERCHE**  
Activement recherché parmi les lecteurs de Consoles + - stop  
Stagiaire école ou Apprenti - stop  
Passionné de jeux vidéo - stop  
Téléphoner pour rendez-vous - stop

**BONNES VACANCES A TOUS**

## GENIAL GAMES

Place du Galvaire  
76500 Elbeuf  
Tél : 02 35 78 63 26

**LES MEILLEURES REPRISES**

**PLAYSTATION**

**SATURN**

**NINTENDO 64**

ACHAT - VENTE - REPARATION





# SKY GAMES



LE SPECIALISTE DU JEUX VIDEO

**RACHAT • VENTE • ECHANGE**

SUR :

PLAYSTATION • SATURN • MEGA DRIVE •  
SUPER NINTENDO • GAME BOY • GAME  
GEAR • CD ROM • PC

**NOUVEAU**

**3615\***

**SKY GAMES**

Chaque jour des  
dizaines de jeux à  
**gagner**

**VPC A L'ECHELLE  
NATIONALE !!!**

Contactez-nous rapidement  
aux adresses suivantes :

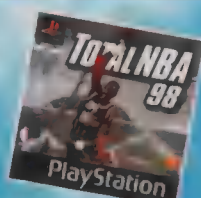
106, rue de Reuilly  
75012 PARIS

☎ : 01.43.45.45.25

371, rue de Vaugirard  
75015 PARIS

☎ : 01.45.39.24.80

\*2,23 F la minute



# WINNER'S GAMES

Le pro  
du jeu  
vidéo

Tous les hits ! Toutes les nouveautés !



**A LYON**  
pour l'accueil,  
le choix,  
les conseils  
et les prix,  
**Y A PAS PHOTO**

Jeux sur Nintendo 64  
Playstation, Saturn,  
Super Nintendo,  
les meilleurs jeux sur PC, etc.

**CARTE DE FIDÉLITÉ - ECHANGE - RACHAT**

2 adresses !

51, rue Victor Hugo  
(métro Ampère)  
LYON-2ème  
Tél. 04 78 42 77 94

103, rue Anatole France  
(angle av. Henri Barbusse - Métro Gratte-Ciel)  
VILLEURBANNE  
Tél. 04 78 85 08 46

**3615 Plus près  
U64 des étoiles**

**Nouveau !**

Tapez **3615 U64**

pour tout savoir sur l'Ultra 64 :

• Actualités • Trucs & astuces • Soluces

**A consulter sans attendre :**

**un super catalogue de VPC !**

*Le Nouvel !*

|                |       |
|----------------|-------|
| VICTRIX        | 399 F |
| BANJO KAZOOIE  | 469 F |
| GT 64          | 469 F |
| FORSAKEN       | 469 F |
| NBA COURT SIDE | 499 F |

*L'occasion !*

Consoles d'occasion + 1 manette 690 F

|                     |       |                       |       |
|---------------------|-------|-----------------------|-------|
| MARIO 64            | 199 F | GOLDEN EYES           | 290 F |
| MARIO KART 64       | 249 F | ISS 64                | 290 F |
| DIDY KONG RACING    | 249 F | LAMBORGHINI 64        | 290 F |
| F1 POLE POSITION 64 | 249 F | LYLAT WAARS + vibreur | 290 F |
| TUROK               | 249 F | NAGANO 64             | 290 F |
| WAVE RACE           | 249 F | TOP GEAR RALLY        | 290 F |
| BOMBERMAN 64        | 290 F | YOSHI'S STORY         | 290 F |
| DUKE NUKEM 64       | 290 F |                       |       |



\*POUR LES JEUX UNIQUEMENT EN FRANCE MÉTROPOLITAINE



## emap.alpha

152, rue Gallieni  
92514 Boulogne-Billancourt  
Tél. : 01 41 86 16 00  
Directeur délégué  
Gorune Aprikian  
Directeur du marketing  
Roland Clavierie  
Responsable administratif et financier  
Christel Marjotte Beyerlian

## CONSOLES

152, rue Gallieni  
92514 Boulogne Cedex  
Tél. : 01 41 86 16 72  
Fax rédaction : 41 16 96  
Fax pub : 41 86 17 67  
Pour obtenir directement votre  
correspondant, remplacez les  
4 derniers chiffres du standard par le  
numéro de poste entre parenthèses.

**RÉDACTION**  
Directeur d'édition  
Vincent Cousin  
Rédacteur en chef  
Alain Huyghe-Lacour (AHL)  
Secrétaire  
Juliette van Paaschen (16 72)  
Rédacteur  
Richard Homsy (Spy)  
Chef de rubrique  
Nicolas Gavet (Nilioco)  
Secrétaire de rédaction  
Ivan Gaucher  
Création maquette  
Catherine Verchère  
Maquette

Marie-Pierre Debray, Olivier Mourgeon  
(1<sup>er</sup> maquettiste)  
Ont collaboré à ce numéro  
Christophe Kagotani, correspondant  
au Japon, Gia-Dinh To,  
François Garnier (le Panda), Maxime  
Roure (Switch), Fabrice Collin, Tiburce  
Oger, Elisabeth Lè, Bernard Rougeot,  
Philippe Karakasyan, Sébastien Le  
Charpentier (Cheub), Lionel Barillon,  
Azahel Vienne, Bomboy.

**PUBLICITÉ**  
Directrice commerciale  
Lara Wytychinsky (16 24)  
Directrice de publicité  
Carine Barrel (16 31)  
Chef de publicité  
Caroline Saint-Blancat (16 32)  
Maquette publicité  
Dominique Chagnaud  
Bureau de Lyon  
Catherine Laurent. Tél. : 04 78 62 65 10

**MARKETING**  
Responsable marketing  
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)  
Assistante marketing  
Annie Perbal (17 55)

**TELEMATIQUE**  
Laurence Vié  
**FABRICATION**  
Isabel Delanoy (17 90)

**Service abonnements**  
Tél. : 01 64 81 20 23  
France : 1 an (11 numéros) :  
297 F (TVA incluse)  
Etranger : 1 an (11 numéros) :  
398 F (train/bateau)  
(tarifs avion : nous consulter)  
Belgique : 1 an (11 numéros) :  
2 397 FB. Payable par virement sur le  
compte de Diapason à la banque  
Société générale à Bruxelles,  
n° 210-0083593-31.

Les règlements doivent être effectués  
par chèque bancaire, mandat ou  
virement postal (3 volets),  
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA,  
Siège social : 41-43, rue du  
Colonel-Avia, 75015 Paris. Principal  
actionnaire : EMAP FRANCE.  
Propriétaire : EM-IMAGES. PCA et  
directeur de la publication : Keith  
Marriott. N° de commission paritaire :  
73201. Dépôt légal : juin 1998.

Photocomposition, montage :  
Euronumérique. Photogravure : EPS,  
PPDL. Imprimeries : BV Roto,  
Tremblay-en-France (93) ; Imaye, Laval  
(53). Distribution : Transport Presse.  
Département diffusion : Directeur  
délégué : Pierre Christophe. Directeur  
des ventes France/Export : Annie Baron.  
Trade Marketing : Marlène Reux. Ventes  
(réservé aux dépositaires de presse) :  
Synergie Presse : Immeuble Le Ventose,  
2, rue des Bourets, 92150 Suresnes.  
Téléphone vert (réservé aux dépositaires  
de presse) : 08 00 01 46 23. Terminal  
ordinateur E 76.

La reproduction, même partielle,  
de tous les articles parus dans la  
publication (© Consoles+) est  
interdite, les informations rédactionnelles  
publiées dans  
Consoles+ sont libres de toute  
propriété. Les anciens numéros de  
Consoles+ sont disponibles à  
Consoles/Service Abonnements,  
BP 53, 77932 Perthes Cedex.  
ISSN 1162-8669.

## VENTES

## NINTENDO

Jx N64 : Fifa 98, px : 370 F ■ Goldeneye : 350 F.  
Lionel KTORZA, 74, la Colombier, 13190  
Allauch. Tél. : 04.91.21.93.72.

Vds jx N64 : ISS64 : 350 F et 007 : 300 F ou éch.  
ctre Goemon. Garcia José-Luis, 164, av. du Pdl  
Wilson, 94210 La Plaine-Saint-Denis.  
Tél. : 01.48.09.17.24.

Vds N64 + 2 man. + 2 card mem + Kit Vibra + 8 jx,  
px : 2 800 F. Florian DUFIEF, 1, avenue du Pré-  
sident Kennedy, 02200 Soissons.  
Tél. : 03.23.73.26.78.

Vds N64 + 2 man. + 3 jx NF (gar. 6 mois), px :  
1 500 F. Gabriel GHIRANDELLI, Les Gays, 69790  
Saint-Igny-de-Vers. Tél. : 04.74.04.51.64.

Vds N64 (Gar. 6 mois) + Mario 64, px : 800 F à  
déb. Mourad ENNACERI, 29 A rue Paul-Claudel,  
91000 Evry. Tél. : 01.60.78.67.90.

Vds jx N64 Extreme G, px : 270 F à déb. Jx SNIN  
90 F (Obélix). Jérôme SENCEY, 20, Jardins de  
Sam-Michèle, 33700 Mérignac.  
Tél. : 05.56.12.02.81.

Vds N64 + man. + wave race 64 + Mario 64, px :  
1 400 F à déb. André CERDEIRA, 74, rue des  
Chanteraines, 93100 Montreuil.  
Tél. : 01.48.59.47.97.

Vds Yoshi's Story, Diddy Kong Raci N6, Extreme  
G : 300 F. Chac N 64 Pierre CHAUTY, 68, av. de la  
Bouvardière, 44800 Saint Herblain.  
Tél. : 02.40.76.50.29.

Vds jx N64 MRC et Extreme G, px : 200 F. Julien  
CHOPPE, le Bourg, 72600 Roullée.  
Tél. : 02.43.97.82.97.

Vds jx N64 (ISS 64, Lion Gear Rally, Goemon de  
220 F à 320 F. Jérôme AMON, 10, rue André-  
Guérin, 33130 Begles. Tél. : 05.56.85.23.28.

Vds N64 + 2 man. + Memory Card + ISS64 +  
Mkart + Mario 64. Thierry TANCHE, 43, square  
du Nord, 95500 Gonesse.  
Tél. : 01.39.85.47.32.

Vds N64 + 5 jx + 3 man. + memory Card + 1 joy,  
pad : 2 500 F. Karim OUAGUENI, 1, rue Saint-  
Didier, 69009 Lyon. Tél. : 04.78.83.37.86.

Vds nbx jx N64 : Goldeneye et Yoshi's Island...  
px : 250 F. Jérémy ZERBIB, 7 chemin des  
Suisses, 92500 Rueil-Malmaison.  
Tél. : 01.47.14.90.50.

Vds Nintendo 64 + 2 man. + vibreur + carte +  
Yoshi, px : 1 200 F. Vincent BALESTRIERE, 38,  
rue Eugène-Duthoit, 59170 Croix.  
Tél. : 03.20.70.51.50.

Vds Wave Race 64 + man. Superpad 64, ■ lot :  
500 F. Julien CANTIE, 12 rue Gérard-Philippe,  
30130 Pont-Saint-Esprit. Tél. : 04.66.90.75.01.

## PLAYSTATION

Vds Toca Odd World, Espn Diablo Micro, Machine  
V3 Tennis Arena. Marcel DELPIERRE, 1615,  
route de Berck, 62180 Rang-du-Fliers.  
Tél. : 03.21.84.29.12.

Vds Alundra, Resident Evil 2, parasite Eve, Tekken  
3 : 100 F à 200 F. Tristan IMBERT, 37, bd  
Ambroise-Croizat, 69200 Venissieux.  
Tél. : 04.72.50.85.95.

Ech., vds., jx Psx Recents FR/SA P/US. Vds Gun +  
man. neufs. Jean-Marc GOTTAR-BERNARD, 11,  
av. de la Zibeline, 77240 Cesson.  
Tél. : 01.84.41.67.34.

Vds 10 jx + PSX de 100 F à 250 F + jx MD de 50 F  
à 150 F. Arnaud BOUSEZ, 18, rue de Ponsay,  
75013 Paris. Tél. : 06.60.14.77.15.

Vds jx PSX Pal de 70 à 120 F, port compris. Jean-  
Charles PAUL, 39, rue de la Joanne, 69126  
Brindas. Tél. : 04.78.45.00.29.

Bushido Blade, Starwars-Master of Teras Kasis,  
px : 125 F. Valéry OUFOR, 416, rue Arthur-  
Brunel, 59220 Denain. Tél. : 03.27.44.31.33.

Vds sur Playstation NEE, Fdr SPE GD 3, px :  
300 F. Benjamin SIKLI, 5, allée du Jura, 94550  
Chevilly-Larue. Tél. : 01.49.79.09.81.

Vds 8 jx PSX, px : 130 F à 250 F, carte mémoire,  
px : 100 F. Jonathan NARDELLI, La Viveraie, ■  
B1, rue Edmond-Jaloux, 13090 Aix-en-Pro-  
vence. Tél. : 04.42.20.43.54.

Vds jx PSX : Crash Bandicoot 2, px : 200 F + jx  
bas px T. Rder 2. Jonathan MAQUAIRE, 1, allée  
Marcel Carne, 91860 Epinay-sous-Sénart.  
Tél. : 01.60.47.34.95.

## SUPERNINTENDO

Vds SN + 18 jx + Multitap + 4 man, px : 1 500 F à  
déb. Mathieu VERMEERSCH, 130, rue du Saul-  
zair, 59310 Beuvry-la-Forêt.  
Tél. : 03.20.64.81.54.

Vds SNIN 2 man. + 7 jx, px : 400 F ou Game Boy  
+ 2 jx, px : 150 F. Kamel SAIDI, 4, rue Mollère,  
78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : 01.30.94.50.10.

Vds SNIN + 2 man. + 2 jx SF2, Turbo et Probotec-  
tor, px : 600 F. Pierre DEUST, Le Buisson, 61150  
Goulet. Tél. : 02.33.35.71.93.

Vds SNES + 2 man. + 23 jx, px : 1 700 F à déb.  
Thomas LEAL, 7 impasse de Grasse, 06150  
Cannes-la-Bocca. Tél. : 04.93.90.30.25.

Vds SNES + ■ pads + 1 jeu (Punching Ball) +  
SPGB : 670 F. Pierre CAUDRELIER, 1, rue de la  
Chenaie, 37420 Savigny-en-Véron.  
Tél. : 02.47.58.94.84.

Vds ou éch. SN + 5 jx ou Mega D + 12 jx contre  
Saturn. Jonathan MAQUAIRE, 1, allée Marcel-  
Carné, 91860 Epinay-sous-Sénart.  
Tél. : 01.60.47.34.95.

Vds jx SNES : SPAWN, Sairou, Mario Kart, Nos-  
feratu, Wicked 18, Prince Persia 2, DKC 3. Adine  
ARNAUD, 7, rue Saint-Joseph, 38000 Grenoble.  
Tél. : 04.76.46.78.58.

## SATURN

Vds Saturn + 2 man. + carte mémoire, px : 500 F.  
Philippe MEURET, 52, rue de Plastatt, 68260  
Kingersheim. Tél. : 03.89.50.03.20.

Vds Saturn 1 jx + 13 + 2 man. + Gun, px : 1 600 F.  
Mathias THOMAS, K3 Valbanne, Heckel av.  
Clean, 13011 Marseille. Tél. : 04.91.89.66.03.

Vds Sat tbe + 2 man. + 15 jx + volant + Red + Pis-  
tolet + CD Démo, px : 2 000 F. Fabrice RABAULT,  
2 bis, rue du Bel-Air, 91480 Varennes-Jarcy.  
Tél. : 01.69.00.57.97.

Vds Saturn + 8 jx (Resident. E. Soga. R. Starlight  
+ 2 CD démo, px : 1 000 F.). David CAILLET, 40,  
rue le Parc, 08410 Bouzicourt.  
Tél. : 03.24.32.75.13.

## ACHATS

Ach. jx PS multistandard à bas px. Pierre GRI-  
MALDI, Milissieux, 42800 Saint-Joseph.  
Tél. : 04.77.83.89.52.

Ach. jx GB Jap. US (DB2, Final Fantasy Legend 2  
et 3). David YU, 12, rue Saint-Jean, 79000  
Niort. Tél. : 05.49.28.03.48.

Ach. sur Saturn Jap jeu, Tokimeki Memorial.  
Arnaud GOULVESTRE, 15, av. du Général-de-  
Gaulle, 95310 Saint-Ouen-L'Aumône.  
Tél. : 01.30.37.37.11.

Ach. Rés. Evil 2, px : 200 F ou Tomb Raider :  
100 F. Thomas QUESNE, 14, rue Fenelon, 95350  
Saint-André-les-Lille. Tél. : 03.20.06.69.98.

Ach. neo CD + jeux pas cher tbe. Nicolas PHARI-  
SIER, Lycée René Cassin, 42800 Rive-de-Gier.  
Tél. : 04.77.75.06.12.

Ach. Sim City sur n'importe quelle console, px :  
100 F à 299 F. Pierre FONGARO, Pierre Fonearo,  
la Charrière, 38500 La Buisse.  
Tél. : 04.76.55.04.57.

Ach. Pro Action Replay pour PSX : 100 F. Anthony  
VINCENT, 60, rue Professeur Roux, 69200  
Venissieux. Tél. : 06.14.39.74.06.

Ach. Resident 2, Gran Turismo, N45 P3, One,  
Road Rash 13 D. Ludovic PAPON, 28, rue Fran-  
çois Perrin, 87000 Limoges.

Ach. Mangas DB1, 15 jsp., DB Couleur, l'armée du  
Rugby. Rdy. Eric CAPTON, 13, rue de Albert-  
Noreau, 93240 Stains. Tél. : 01.48.22.18.56.

Ach. Jx SFC Rare : 50 F. Vds Pro Fighter + SFC.  
Ach. PSX. Karim YAMMAINE, 12, lot. Pech Tau-  
lier, 11290 Lavalette. Tél. : 04.68.26.84.91.

Ach. Snin ou PSX et jx. Jean OZIOU, 59 cours Vit-  
ton, 69006 Lyon. Tél. : 04.78.89.55.29.

Ach. PSX + 2 man. + 1 mem. Card à prix raison-  
nable. Benjamin COUTELLIER, 81, av. Secatan,  
75019 Paris. Tél. : 01.42.45.59.75.

Ach. Guide Stratégique de Wild Arms, px du neuf.  
Eric CIVIOC, 2 D, rue de Pomard, 21800 Che-  
vigny-Saint-Sauveur. Tél. : 03.80.46.09.91.

Ach. sur Neo Geo CD Fatal Fury, Metal Slug Sen-  
koku Eight man. Philippe MARAY.  
Tél. : 03.44.24.45.04.

Ach. jx SAT, PS : Samurai 4, B. Gar Ega, Langris-  
ser 1, 2, 3 : Suikoden... Jérôme LE FLOCH, 24  
bis, bd des Frères Maillet, 29000 Quimper.  
Tél. : 02.98.95.51.78.

Ach. Jx Pix et cherche correspondance. Valérie  
JUNG, 1 A, rue du Docteur Wehrlin, 67000  
Strasbourg. Fax. : 03.88.31.43.53.

## ECHANGES

Ech. Cool Boarders 2 ctre Sim City 2000 ou  
Theme Park. Rudy JULIEN, 12, rue Phileas  
Reant, 62100 Calais.

ACE Combat II ou Alerte Rouge, ctre Tenchu ou  
Gerant. Vivien MERMET-GUYENET.  
Tél. : 01.42.28.85.40.

Ech. jx Psx Last Report, px : 249 F ctre Abe Ody-  
see. Jérémy SALIGOT, La Saudrais, 35590  
Saint-Gilles. Tél. : 02.99.64.61.43.

Ech. Gran Turismo ou Resident Evil 2 ctre Tekken  
2. Marie WEBER, 11, rue Gambas, 67100 Stras-  
bourg. Tél. : 03.88.79.40.97.

Ech. Vds jx et consoles (PS N64). Mikael SEBAS-  
TIAO, 10, clos Perault, 91200 Althuis-Mons.  
Tél. : 01.69.38.16.60.

Ech. V-Rally ctre Street Fighter Collection ou  
Alundra. Gary STRASS, 10, rue François-Villon,  
33310 Lormont. Tél. : 05.56.31.60.41.

Ech. N64 + 2 man. + DKR ctre PSX + 2 man. + 1  
jeu. Romain PIQUET, 51, bd de Bellechasse,  
94100 Saint Maurice. Tél. : 01.43.97.23.79.

Ech. N64 ctre PSX + jx + Man. Nils MAZA, 31,  
allée du Moulin du Bois, 95470 Yehars.  
Tél. : 01.34.68.53.51.

Recherche Fan SNK, neo geo CD. Philippe  
MARAY, 12, rue Aristide-Briand, 60100 Creil.  
Tél. : 03.44.24.49.04.

Ech. 10 CD Démo ctre 1 jeu, PSX. Faire offre  
ap. 19 h. Gérard CHOCHOY, Les Ambaysses,  
46200 Souillac. Tél. : 05.65.37.06.28.

## DIVERS

Tournoi Amical de Goldeneye Fin Juin, configura-  
tion 4 joueurs, Pistols, Licence Tokill, Paint Ball,  
No Radar. Facility uniquement. 20 joueurs maxi.  
Inscriptions rapides. Machines : Nintendo 64.  
Yannick MALARD, 24, allée des Brulés, 93340  
Le Raincy. Tél. : 01.43.81.81.92.

## Bon pour une annonce gratuite\*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre  
annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace) et  
ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être  
domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coor-  
données utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les  
annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro,  
valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous  
publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui  
joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une  
demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du  
3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde  
pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre  
reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par  
la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « ■ contrefaçon  
sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois  
mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de  
l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin  
que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être  
utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 150, rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex

## Consoles + n° 78

### RUBRIQUE CHOISIE :

- ☐ ACHATS  
☐ NOM :  
☐ PRÉNOM :  
☐ ADRESSE :  
☐ TÉL. :  
☐ VENTES  
☐ ÉCHANGES  
☐ CLUBS

### MACHINES :

- PC Engine
- Super Nintendo
- Megadrive
- Sega
- Nintendo
- Playstation
- Saturn
- Divers

\* Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées.  
Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.



OK

X



GROS - SOFTWARE - DVD  
DISTRIBUTEURS  
LOGICIELS - MOBILIER

PRESENTE

CINE GAME 24H/24 LE 1<sup>ER</sup> DISTRIBUTEUR UNIVER-

CASSETTES VIDEO - JEUX VIDEO - CARTOUCHES  
DVD - CD-ROM

Location - Ventes - Achats - Echange 24H/24

**Ergonomique**

**Inviolabilité** : couverture thermoformée blindée.

**Accessibilité** : accès enfants et handicapés.

**Double écran**, anti-reflets.

**Robustesse** : moteur unique à air comprimé.

**Achats aux clients** : paiements des produits par virement et/ou montant débité sur la carte nominative.

**Réseau** : Interrogation à distance des machines pour connaître leurs CA.

**Paiement Sécurisé** : CB ou carte nominative (membre).

**Nombreuses options** : guichet de réservation, double pupitre, lecteur de billets, écran tactile...

**CINE GAME**

(\* à partir de 2990 FRF)

**Haute rentabilité**

**Pas de charge de personnel**

**Loyer réduit (1m²)**

**Gestion autonome**

**Calcul automatique de la côte des produits neufs et occasions.**

**100 % compatible avec toutes les franchises.**



**Easy Distri Soft :**  
**Le Logiciel de Gestion**  
**Approprié** (\* à partir de 199 FRF)

**Plus de dix ans d'expérience en vidéo et huit ans en software.**

**Entièrement compatible avec CINE GAME 24/24H, Win95 & NT, Dos, Delphi.**

**Easy Distri**

(\* à partir de 499 FRF)

Effectue la gestion, la location, la vente, l'achat et l'échange :

Calcul automatiquement la côte de vos produits, à partir des nombreux paramètres que vous insérez.

Historique des clients et des produits, calcul de la TVA, CA distinctif des vendeurs.

Statistique interne et externe.

Lecture et édition de code barre, contrôle du tiroir caisse.

- La gamme de meubles spécialisée : simplicité, inviolabilité, concept, design et look.
- Conception sur mesure.

Démo des produits .

Contrôle des comptes clients, rappel de chaque paiement échelonné.

Réseau : interrogation de vos magasins et/ou machines, afin de connaître leurs statistiques.

**EDS** : de nombreuses autres fonctionnalités (facturation des jeux en réseau, privilèges clients...)

- Différentes couleurs disponibles, possibilité d'insérer votre Logo.

- Déjà élue chez les plus grands éditeurs.

**REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS !**

**Nous distribuons aussi des Jeux Vidéo (PSX, N64, PC ...) et DVD.**  
**Constitution d'un stock de départ :**

- Jeux vidéo à partir de 15 000 FRF

- DVD à partir de 13 000 FRF

**Pour un premier contact, appelez sans plus attendre notre service technico-commercial : 03 88 23 23 88**

\* montant minimum de remboursement du prêt, conditions et T.E.G à définir.

CINE GAME 24H/24 & Easy Distri  
AXE DVD  
10 place des Halles  
67000 Strasbourg  
France : (33) 03 88 23 23 88  
Fax (33) 03 88 23 28 28  
En construction :  
Internet : axedvd.com  
E-mail : sales@axedvd.com

Je souhaite recevoir  
sans engagement de ma part  
une documentation sur :

- ☐ CINE GAME  
☐ EASY DISTRI  
☐ TOUS LES PRODUITS AXE

Nom, Prénom ou Société \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_ CP : \_\_\_\_\_

Tél. \_\_\_\_\_ Fax \_\_\_\_\_

E-Mail : \_\_\_\_\_





Qu'est-ce que  
vous faites pour  
les vacances ?

93%

Une copie de Zelda qui tient bien la route,  
ce n'est pas souvent qu'on en voit !  
Le jeu est excellent. Un très bon produit.

*Joypad*

90%

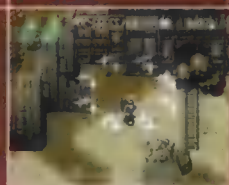
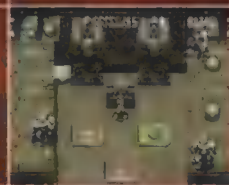
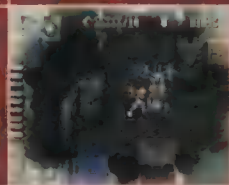
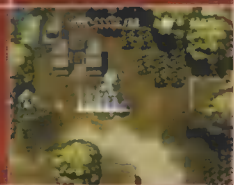
un must, tant pour les fans que pour ceux qui  
voudraient débiter dans le genre.

*Consoles*

92%

Après Final Fantasy 7, voici un nouveau must  
pour les aventuriers "32 bitsiens",  
digne des plus grands jeux du genre,  
cet "action-RPG à l'ancienne" est une perle rare.  
Ne passez surtout pas à côté !

*Playmag*





**SUPPLEMENT  
GRATUIT  
A CONSOLES+  
N°78**

# TEKKEN 3

Les persos cachés, les tips,  
les Hits Combos,  
tous les coups spéciaux...  
40 pages pour s'éclater tout l'été

## SUPPLEMENT BASTON

+ tous les coups spéciaux de  
**Cardinal Syn**



## TIPS

Tips, codes action  
replay... tout y est !

## JEUX

Un max de cadox  
à gagner

## HOT LINE

Tous les mercredis de 14h à 18h  
réponse dans la 1/2 heure  
à toutes vos questions

# 3615

# TCPLUS

## PREVIEWS

Les dates de sortie  
de tous les jeux

## TESTS

Pour savoir ce qu'en  
pense la Rédac'

## NEWS

Les infos de dernière minute  
en direct de la Rédac'



152 rue Gallieni - 92514 Boulogne Cedex  
Tél. : 01 41 16 00  
**Directeur délégué**  
Gorune Aprikian  
**Directeur du marketing**  
Roland Claverie  
**Responsable administratif et financier**  
Christel Marjotte Beylerian

**CONSOLES+**

152 rue Gallieni - 92514 Boulogne Cedex  
Tél. : 01 41 16 00  
Fax : 01 41 16 96  
E-mail : 41 16 17 67

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez  
4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre  
parenthèses.

**REDACTION**

**Directeur d'édition**

Vincent Cousin

**Rédacteur en chef**

Alain Huyghues-Lacour (AHL)

**Secrétariat**

Juliette Van Paaschen

**Rédacteurs**

Douglas Alves (Doug), Sébastien Charpentier (Cheub)

**Secrétariat de rédaction**

Jean-Loup Bouteau et Lionel Barcilon

**Maquette**

Patrick Lévêque (maquettiste), Azahel Vienne

**PUBLICITE**

**Directrice commerciale**

Lara Wytochinsky (16 24)

**Directrice de publicité**

Carine Barrel, Hélène Juin (16 31)

**Chef de publicité**

Caroline Saint-Blancat (16 32)

**Maquette publicité**

Dominique Chagnaud

**Bureau de Lyon**

Catherine Laurent. Tél. : 04 78 65 10

**MARKETING**

**Responsable marketing**

Anne-Sophie Bouvattier (16 40)

**Assistante marketing**

Annie Perbal (16 41)

**RESPONSABLE TÉLÉMATIQUE**

Laurence Vié

**FABRICATION**

Isabel Delanoy (17 90)

**SERVICE ABONNEMENTS**

Tél. : 01 64 81 20 23

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA. Siège social : 41-43, rue Colonel-Avia,  
75015 Paris. Principal actionnaire : EMAP FRANCE. Propriétaire : EM-IMAGES  
PCA et directeur de la publication : Keith Marriott. de commission paritaire :  
73201. Dépôt légal : 1997. Photogravure : PPDL. Imprimeries : BV Rolo  
Tremblay-en-France. Imprimeur : Laval (53). Distribution : Transport Presse  
Département diffusion : Directeur délégué : Pierre-Christophe. Directeur des ventes  
France/Export : Annie Baron. Trade Marketing : Marlène Reux. Ventes (réservé aux  
dépositaires de presse) : Synergie Presse : 150, rue Gallieni, 92514 Boulogne-Cedex.  
Téléphone vert (réservé aux dépositaires de presse) : 08 00 01 11  
Terminal ordinateur E76.

La reproduction même partielle de tous les articles parus dans la  
publication (© Consoles+) est interdite, les informations rédactionnelles  
publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens  
numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service  
Abonnements : 53 77932 Perthes-Cedex. ISSN 1162-8669.

• Ce supplément gratuit à Consoles+ ne peut être vendu séparément.

# SOMMAIRE

## TEKKEN 3 la totale !

Le jeu de baston le plus abouti de la Playstation n'aura bientôt  
plus de secrets pour vous. Doug' vous a concocté le recueil de  
coups spéciaux le plus dingue qu'un journal ait jamais édité :  
les coups de tous les personnages, avec leur portée et les dégâts  
qui s'ensuivent, les Combos ultimes de chacun des combattants,  
les modes et les personnages cachés, les tenues  
supplémentaires... La totale, on vous dit !

## CARDINAL SYN devenez un grand saigneur

De tous les jeux de baston 3D du support, Cardinal Syn est  
sans conteste l'un des plus originaux. Pour célébrer sa sortie,  
Cheub s'est arraché les cheveux pour vous offrir tous les coups  
hors notice, les "fatalités", la méthode pour récupérer les  
personnages cachés... Bref, tous les moyens de tirer le maximum  
de ce jeu de saigneur. Vos adversaires n'auront plus  
qu'à se recommander à Dieu.

## ÇA SORT QUAND ?

TOUTES LES DATES DE SORTIE SONT SUR LE

# 3615 TCPLUS

13h15 - 2.238 mini





# TEKKEN 3 ★ TEKKEN 3 ★ TEKKEN 3

BASTON  
COUPS  
SPECIAUX



Tekken est sans conteste la série phare de Namco. Aussi n'est-ce pas sans un émoi certain que les joueurs des salles d'arcade ont vu débarquer la version Playstation japonaise. Les autres, joueurs occasionnels, pas mal excités par le deuxième épisode, attendent encore davantage de la version française du troisième... Ceux-là seront peut-être un peu déçus par le dernier opus du "Poing de fer" : ils ne pourront que le trouver très bon mais regretteront probablement un manque d'innovation par rapport au second. Quant aux vrais amateurs, qu'ils se réjouissent – s'ils n'ont pas déjà la version nippone ! – ils vont passer des heures à maîtriser les nombreux personnages. Un jeu à deux faces, juste bien réalisé pour les uns, tout simplement prodigieux pour les autres, les fous du pad, dont je suis : voilà le pari réussi de Namco avec Tekken 3.

DOUG'

## TEKKEN 3

### THE KING OF IRON FIST OF TOURNAMENT

#### PERSONNAGES CACHÉS

Vous disposez à la base d'une sélection de dix personnages. Pour doubler ce capital, il est inutile, comme dans la version arcade, d'attendre des dizaines d'heures de jeu. Finissez le mode arcade avec chacun des personnages et, à chaque nouvelle fin, un adversaire tout neuf pourra être sélectionné.

##### Gon

Pour jouer avec Gon (du manga du même nom), il suffit de finir les trois niveaux du mode Tekken Ball. Pour le sélectionner, allez à gauche sur l'écran de sélection quand vous êtes sur Xiaoyu.

##### Dr Boskonovitch

Le célèbre professeur créateur de la série des "Jack" et de la technique de cryogénéisation utilisée sur Nina apparaît après avoir fini quatre fois au minimum le mode Tekken Force. C'est un personnage extrêmement difficile à manier puisque son exosquelette de combat l'oblige à se concentrer pour rester debout... C'est aussi le seul personnage capable de franchir la mythique barre des 10 Hits Combos !

##### Tiger Jackson

C'est la copie conforme de Eddy Gordo en version disco. Il apparaît après avoir joué au minimum 16 fois avec Eddy. Il suffit alors de se placer sur Eddy dans la sélection des personnages et d'appuyer sur Start ou Poing droit.

##### Anna Williams

La sœur ennemie de Nina apparaît quand vous aurez terminé quatre fois le jeu. Il suffit alors de se placer sur Nina dans la sélection des personnages et d'appuyer sur Start ou Poing droit.





## TENUES SUPPLÉMENTAIRES

En plus des deux tenues différentes accessibles par la pression des poings ou pieds, certains personnages possèdent une troisième tenue.

**Jin** : tenue d'étudiant japonais accessible après l'avoir sélectionné au moins 50 fois.

**Ling Xiaoyu** : tenue d'étudiante japonaise après l'avoir sélectionnée au moins 50 fois.

**Forest Law** : survêtement jaune de combat tiré tout droit d'un film de Bruce Lee.

**Gunjack** : nouvelle tenue au bout de 10 sélections.

**Anna Williams** : survêtement zébré au bout de 25 sélections.

Tous quatre sont sélectionnables par la pression du bouton Start ou Poing droit.



## MODES DE JEUX

### Practice

Ce mode possède un tip qui permet de vous entraîner plus efficacement. Il s'agit en fait d'enregistrer la séquence de d'enchâînements que vous voulez apprendre à contrer. Mettez en mode Free, sélectionnez le Training Dummy en "controller", le Counter en "on" et appuyez sur les quatre boutons L & R plus Rond simultanément. Vous aurez alors le droit d'effectuer l'enregistrement en faisant Bas + Select. Le bouton Select vous permet alors de commencer la séquence enregistrée. Prenez alors la seconde manette et entraînez-vous contre la séquence ! A noter que seul un enchaînement de 25 coups (plus les délais qu'il y a entre les coups) sont enregistrables.

### Team Battle

Pour sélectionner une équipe au hasard, appuyez sur le bouton Start. Pour la sélection du troisième costume, utilisez le bouton Poing droit.

### Tekken Force

C'est un véritable beat'em up à l'ancienne que nous propose Tekken Team de Namco. Composé de quatre niveaux, vous vous retrouvez face à face avec les forces armées d'Heihachi pour en finir avec le Dr Boskonovitch.

### Time Attack & Survival

Ces deux modes ne permettent pas l'utilisation de la pause.

### Mokujin, un perso multiforme

C'est un personnage qui ne possède pas de coups propres puisque, à chaque partie, il utilise la panoplie d'un autre personnage. Suivant le punch choisi, vous aurez la version féminine ou masculine de Mokujin ("l'homme de bois" en français).

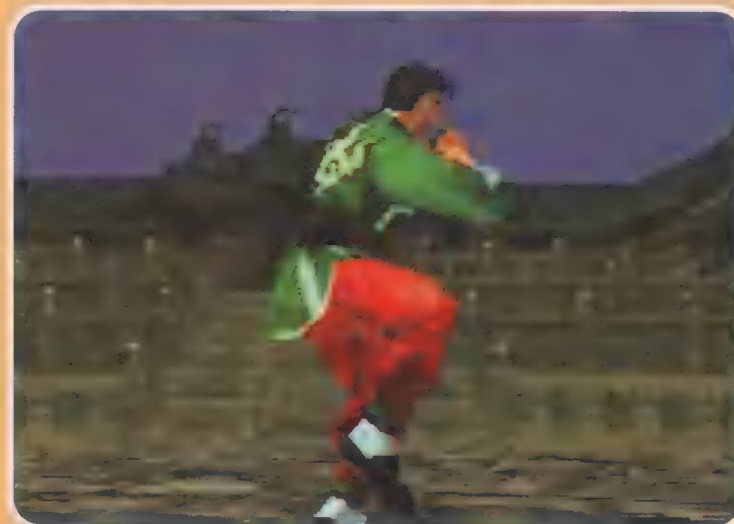
### Modes cachés

#### THEATER MODE

C'est le mode qui vous permet de réviser toutes les fins que vous avez sauvegardées. Il apparaît après que vous avez sauvegardé les fins des personnages principaux. Il permet aussi de regarder les fins et d'écouter les musiques des précédents Tekken (si vous les possédez : il faut charger le CD correspondant) par le biais du menu CD et BGM.

#### TEKKEN BALL MODE

Il apparaît après que vous avez sauvegardé les fins des personnages principaux. Trois niveaux peuvent être sélectionnés.





## GLOSSAIRE DU SYSTÈME DE JEU

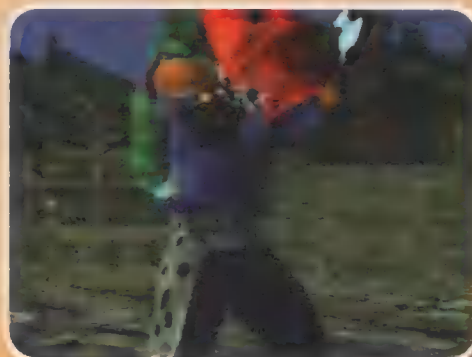
### Mouvements de base

- ⇨ presser puis relâcher
- ➡ presser et maintenir
- ⊗ coup de poing gauche
- ⊗ coups de poing droit
- ⊗ coups de pied gauche
- ⊗ coups de pied droit
- X n appuyer plusieurs fois
- H attaque haute
- M attaque milieu
- B attaque basse
- G casse-garde
- I garde impossible
- S attaque au sol
- D déplacement
- C charriage
- E contrôle-esquive
- ★ position neutre

- ⬅ grand saut arrière
- ⬆ grand saut
- ➡ grand saut avant
- ⇨ ⇨ flip arrière (Nina, Anna, Yoshimitsu, Xiaoyu)
- ⇨ ★ décalage vers le fond et vers l'avant
- ⇨ petit saut avant
- ⇨ ⇨ Step out
- ⬅ recul garde haute et moyenne
- ★ auto-garde haute et moyenne
- ➡ avance
- ⇨ ⇨ Step in devant
- ⇨ ★ décalage vers l'avant
- ⬅ recul garde basse
- ⬇ auto garde basse
- ⬆ avance accroupi

- ⇨ ⊗ attaquer un adversaire au sol
- ⊗ contrer la claqué de Nina ou de Anna (⇨ ⊗ ⊗ ⊗) (A effectuer très rapidement, seulement pour les personnages féminins du jeu.)

- ⊗ ⊗ Charriage

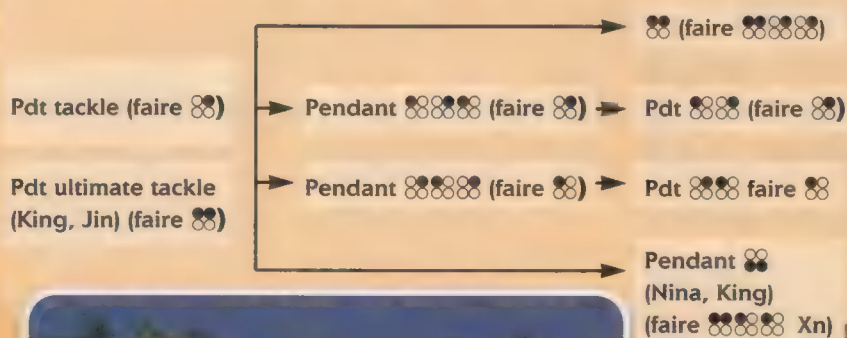


6

### La course (⇨ ⇨)

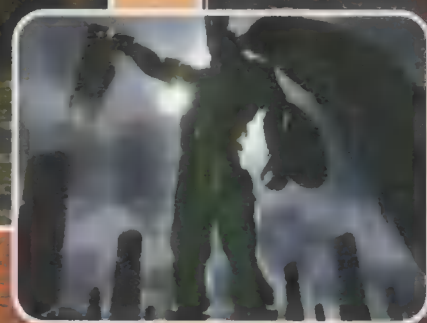
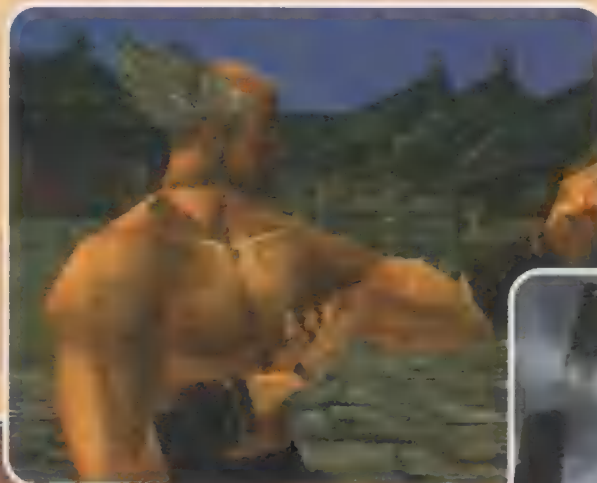
- Après 3 pas tackle l'adversaire au sol
- Après 3 pas + ⊗ saut mains devant
- Après 3 pas + ⊗ glissade
- Après 3 pas + ⊗ saut pied gauche en avant
- Après 4 pas (et plus)
- Si l'adversaire est debout : coup d'épaule imparable
- Si l'adversaire est au sol : piétinement

### Pour éviter un Tackle ou un Ultimate Tackle



### Personnage au sol

- ⊗ roulade arrière
- ⇨ ⊗ roulade devant
- ⇨ ⊗ (⊗) coups de pied de bloc
- ⬅ roulade arrière
- ➡ roulade avant
- ⊗ pour un balayage
- ⊗ pour un coup de pied au torse (M)
- ⬅ ➡ ⊗ roulade arrière et saut mains devant
- ⇨ ⇨ ⊗ saut pied en avant (sauf Paul)





## Contre un contre

Si le contre effectué est  $\triangle$   $\circ$ , faire  $\triangle$   $\circ$  très rapidement

Si le contre effectué est  $\triangle$   $\circ$ , faire  $\triangle$   $\circ$  très rapidement

Exception pour Paul : quel que soit le contre

( $\triangle$   $\circ$  ou  $\triangle$   $\circ$ ), faire  $\triangle$   $\circ$

## Se relever immédiatement

Après avoir été soulevé, lorsque vous allez retoucher le sol, pressez rapidement:

$\circ$  (ou  $\circ$ ) pour faire une roulade derrière

$\circ$  (ou  $\circ$ ) pour faire une roulade devant

## Le Ki Ai Da Me (ou Charge-Up)

Faire  $\square$

Si le personnage touche lorsqu'il est en Ki Ai, le coup compte pour un Counter, infligeant donc des dégâts plus importants. Attention ! Un personnage en Ki Ai n'a plus de garde ! Utilisez de préférence les coups rapides et n'utilisez pas les prises.

Conseil : pour tout coup nécessitant plusieurs boutons simultanément il est possible d'en maintenir deux et d'appuyer sur le troisième.

## Se dégager des prises

Vous pouvez vous dégager des prises en effectuant les manipulations suivantes. Chaque dégagement est indiqué par une étoile " \* " et un chiffre après la prise dans la liste des coups.

1 =  $\circ$

2 =  $\circ$

3 =  $\circ$

4 =  $\circ$

5 = seuls Paul, Lei, Jin, Kuma et

Yoshimitsu peuvent l'annuler avec  $\circ$

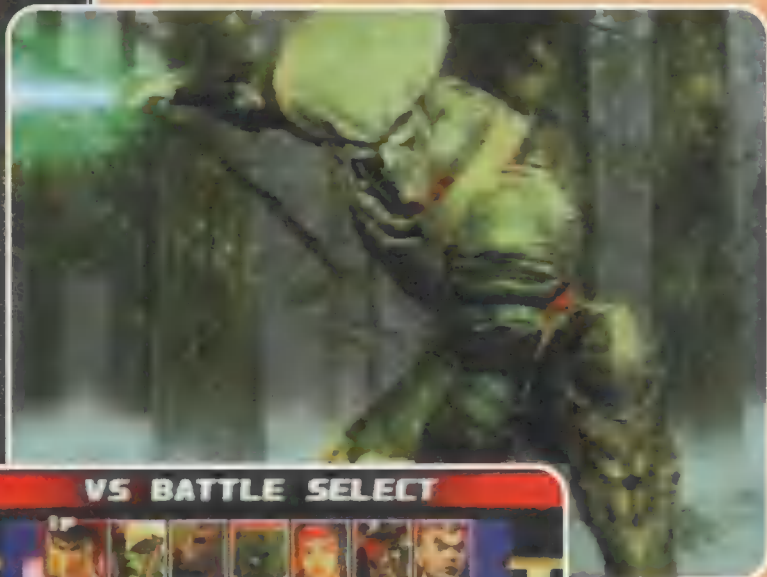
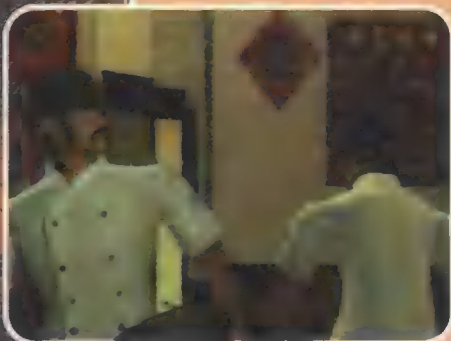
## Note aux lecteurs

• Les personnages de Tekken 3 doivent prendre telle ou telle posture pour avoir accès à de nouveaux coups spéciaux. Chaque liste de coups dans les pages qui suivent porte le nom de "l'amorce" servant à prendre la posture. La posture elle-même (Lei : postures "serpent, Phoenix) s'obtient par un coup spécial disponible dans le tableau normal des coups.

• Vie des personnages : 140

• Niveaux : c'est l'endroit du corps ou touche le coup bas, moyen ou haut.

• \* : c'est le moment où vous pouvez tenter de casser le 10 Hits Combos de l'adversaire. A ne pas confondre avec ★ (position "neutre" dans la liste des coups normaux).



Remerciements : A tous les pros de la version arcade avec qui je me suis entraîné de longs mois (Den Lehn, et Lu Vy ; Philippe 1/2 et Mayu, sans oublier, bien sûr, Namco. A bientôt pour Tekken 4 ?



**Age :** 16 ans  
**Profession :** lycéenne

## PUISSANCES

|                                  | INVERSE |                               |
|----------------------------------|---------|-------------------------------|
| Kasuisho                         |         | M 25                          |
| Jyakurenshu                      |         | H, H 4,7                      |
| Jyakurenhou                      |         | H, M 4,10                     |
| Hidari Sabaki                    |         | M 10                          |
| Migi Sabaki                      |         | M 10                          |
| Jyo Hoshouken                    |         | M 10                          |
| Jyo Hoshouken (reste de dos)     |         | M 10                          |
| Hihaishou                        |         | M 5                           |
| Hihaishou (reste de face)        |         | M 5                           |
| Zenheki                          |         | M 5,8                         |
| Zenheki Kao                      |         | M 5, 8, 12                    |
| Zenheki Kao Kasuisho             |         | M 5, 8, 12, 25                |
| Hihaishohô                       |         | M 5, 8                        |
| Uryubanda                        |         | M 7, 7, 7                     |
| Uryubanda - Ho-oh no kamae       |         | M, D 7, 7, 7                  |
| Jyakuyokuhaisho                  |         | H, M 8, 10                    |
| Jyakuyokuhaisho inversé          |         | H, M 8, 10                    |
| Token (se levant)                |         | M 12                          |
| Token inverse (se levant)        |         | M 12                          |
| Chodakaran                       |         | M 15                          |
| Senpotoken (se baisser)          |         | M 10, 15                      |
| Senpotoken                       |         |                               |
| (Ippatsume inversé - se baisser) |         | M 10                          |
| Katsumen Kyaku                   |         | H 25                          |
| Rigoutai                         |         | M 13                          |
| Soutaihai shingeki (se baissant) |         | B, H, H, M 8, 6, 6, 12        |
| Zensen sôtai (se baisser)        |         | B 6                           |
| Double Zensen sôtai (se baisser) |         | B,B 6, 10                     |
| Sôkû hô (se levant)              |         | M 14                          |
| Kogetsu Sen                      |         | M 25                          |
| Sokuten Yoko Ido                 |         | D                             |
| Zenten Yoko Ido                  |         | D                             |
| Kaishin Yoko Ido                 |         | D                             |
| Kaishin Yoko Ido                 |         | D                             |
| Haiho #1                         |         | D                             |
| Haiho Môko Shô pendant #1        |         | M 25, 30, 35                  |
| Haiho Saiheki pendant #1         |         | I 40, 50, 80                  |
| Souheki Shou                     |         | M, M 12, 27                   |
| Fujin Kyaku                      |         | B 10                          |
| Chôhatsu                         |         | C                             |
| Chôhatsu                         |         | C                             |
| Ki Ai Da Me                      |         | D                             |
| Tenshou Jyujihô                  |         | M 25                          |
| Shagami Furimuki (se baisser)    |         | D                             |
| Ankyaku                          |         | G                             |
| Phoenix Stance                   |         | D post. "Phoenix"             |
| Turn Back                        |         | D tourner le dos              |
| Jyo - Chûdan sabaki              |         | E Contre aux niveaux (H et M) |
| Gedan Sabaki                     |         | E Contre aux niveaux (B)      |
| Youshin Touha                    |         | P 10, 20° 1                   |
| Ryûsuiraku                       |         | P 30° 2                       |
| Tsumuji                          |         | P 45° 1                       |
| Ura Tsumuji                      |         | P 38° 2                       |
| Hainen Tairaku                   |         | P 50                          |
| Prise                            |         | P selon la prise              |
| Kujyaku Chotai                   |         | P 4° 3                        |
| Hiki Nage                        |         | P 35° 2                       |



# TEKKEN 3 ★ TEKKEEN 3 ★ TEKKEEN 3 ★ TEKKEEN 3



## PHOENIX STANCE

Hidari tōryō  
Migi tōryō  
Kyuhoanchu rapide  
Kyuhoanchu lent  
Kyuhoanchu très lent  
Kaso  
Hô-oh renso  
Hô-oh Rentai  
Sô tai  
  
Hô-oh Senkyaku  
Chudangeri  
Chudangeri inverse  
Ohgigeri  
Ohgigeri - Ôten  
Ohgigeri - Ôten  
Zensensotai  
Double Zensensotai  
Double Tôkûhaikyaku  
Tôkûhaikyaku  
Ho-oh yokutai  
Tourner le dos  
Décalage  
Prise

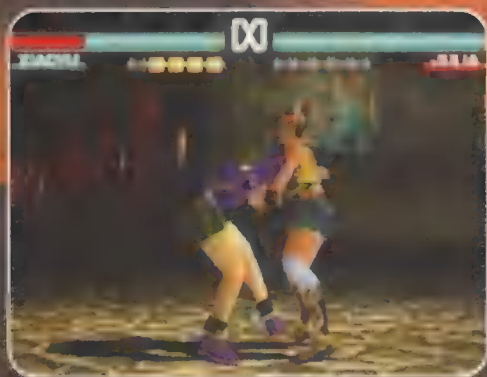
## COMMANDES

## NIVEAUX

## PUISSANCES

|                 |      |        |
|-----------------|------|--------|
| ☉☉              | M    | 7      |
| ☉☉              | M    | 12     |
| ☉☉☉☉            | M    | 14     |
| ☉☉              | M    | 18     |
| ☉☉              | M    | 25     |
| ☉☉              | B    | 15     |
| ☉ ou ☐ ou ☉☉☉☉  | M, H | 15, 23 |
| ☉ ou ☐ ou ☉☉☉☉  | M, M | 15, 25 |
| ☉ ou ☐ ou ☉☉    | B    | 19     |
| ☉☉☉☉☉☉          | M    | 30     |
| ☉☉              | M    | 23     |
| ☉☉☉☉            | M    | 23     |
| ☉☉☉☉            | B    | 15     |
| ☉☉☉☉☐           | B, D | 15     |
| ☉☉☉☉☐           | B, D | 15     |
| ☐☉☉☉            | B    | 7      |
| ☐☉☉☉☉           | B, B | 7, 10  |
| ☐☉☉☉☉           | M, M | 8, 12  |
| ☐☉☉☉            | M    | 8      |
| ☐☉ ou ☐☉☉☉☉☉☉☉☉ | M    | 25     |
| ☐☉☉☉            | D    |        |
| ☐☉☉☉            | D    |        |
| ☐☉☉☉☉☉☉☉☉       | P    |        |

Selon la prise



## TURN BACK

Kobikyaku  
Haishingedan kyaku  
Chokyukyaku  
Chokeiseki  
Hô-oh no kamae (Phoenix S)  
Kôten  
Kaishin yoko ido  
Kaishin yoko ido  
Jyo - Chûdan sabaki  
Gedan Sabaki  
Prise  
Prise  
Hienryûbu

## COMMANDES

## NIVEAUX

## PUISSANCES

|                         |                             |                |
|-------------------------|-----------------------------|----------------|
| ☉☉                      | M                           | 18             |
| ☐☉☉☉                    | B                           | 15             |
| ☐☉☉☉☉                   | M                           | 25             |
| ☐☉☉☉☉                   | M                           | 20             |
| ☐☉☉☉                    | D                           |                |
| ☐☉☉☉                    | D                           |                |
| ☐☉☉☉                    | D                           |                |
| ☐☉☉☉                    | D                           |                |
| ☐☉☉☉                    | D                           |                |
| ☐☉☉☉                    | E Contre aux niveaux (H, M) |                |
| ☐☉☉☉                    | E Contre aux niveaux (B)    |                |
| de près ☐☉☉☉☉☉☉☉☉       | P                           | Selon la prise |
| de près ☐☉☉☉☉☉☉☉☉☉☉☉☉☉☉ | P                           | Selon la prise |
| ☐☉☉☉☉☉☉☉☉☉☉☉☉☉☉         | P                           | 17, 30         |



## 10 HITS COMBOS

COMMANDES  
NIVEAUX  
PUISSANCES

|            | 1    | 2    | 3    | 4    | 5    | 6    | 7    | 8    | 9    | 10   |
|------------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| COMMANDES  | ☐☉☉☉ | ☐☉☉☉ | ☐☉☉☉ | ☐☉☉☉ | ☐☉☉☉ | ☐☉☉☉ | ☐☉☉☉ | ☐☉☉☉ | ☐☉☉☉ | ☐☉☉☉ |
| NIVEAUX    | M    | H    | H    | B    | B    | M    | M    | B    | M    | M    |
| PUISSANCES | 25   | 4    | 7    | 12   | 10   | 15   | 6    | 10   | 14   | 20   |
|            |      |      |      | ☐☉☉☉ | ☐☉☉☉ | ☐☉☉☉ | ☐☉☉☉ | ☐☉☉☉ | ☐☉☉☉ | ☐☉☉☉ |
|            |      |      |      | M    | M    | H    | B    | B    | M    | M    |
|            |      |      |      | 6    | 10   | 12   | 12   | 10   | 16   | 21   |





## YOSHIMITSU

Nationalité : inconnue

Age :

inconnu

Art de combat : arts martiaux Manji

Profession :

leader du clan Manji

### COUPS

PK Combo  
PDK Combo  
Ninpo kagerou  
Ninpo Kusanagi  
Kusanagi Hô  
Hyuga Hô  
Ninpo Manjikazura  
Ninpo Manjigiku  
Ninpo Manjiso  
Tobokushu  
Sazanka  
Fubuki  
Zankoku ken  
Inazuma  
Tsuyubarai  
Manji agura  
Sengaku  
Sengaku Manjigiku  
Sengaku Hyuga Ho  
Sengaku Mukûbu  
Jiraiba  
Jirai Bashiri  
Hané Jirai  
Jirai hô  
Kyokuushuken  
Karin  
Renkokuken  
Kegon  
Hajiki Wari  
Oni Azami  
Manji Ura ken 1  
Manji Ura ken 2  
Shinden  
Shiden  
Shiden Giku  
Manji Ura tobigeri  
Musou  
Tensei  
Ninpo kagerou Ura  
Mitama Kezuri  
Mitama Gaeshi  
Ohoro Guruma  
Doku tame  
Doku Giri  
Yoshimitsu Blade  
Yomi Gake  
Ninpo Manjikuruma

#1

#2

#3

#4

#5

#6

#7

#8a

### COMMANDES

pendant #1   
  
x6  
x6  
x5  
 pendant #2   
  
  
  
 se baisser   
  
 pendant #3 ★  
 pendant #3 (xn)  
 pendant #3   
 pendant #3   
 (pour annuler)  
 pendant #4 ou ou   
 pendant #4 ou ou   
 pendant #4   
  
x6  
★  
 se baisser   
  
  
  
  
  
 (ou)  
 se décalant   
 pendant #5   
  
 pendant #5 ou #6   
 pendant #5 ou #6   
  
  
 pendant #7 bouton d'attaque

### NIVEAUX

H, H  
 H, B  
 M  
 M, M (S)  
 M, M, M  
 M  
 H, H, H, H, H, H  
 M, M, M, M, M, M  
 B, B, B, B, B  
 M  
 H, H, H  
 M  
 I  
 H, M  
 B  
 D  
 D  
 M (xn)  
 M  
 D  
 D, I  
 D, I  
 D  
 M  
 D, I  
 D  
 I  
 I  
 M, I  
 M, M, M, M  
 H  
 H  
 H, M  
 I  
 D  
 D  
 D  
 I  
 I  
 M  
 M (S)

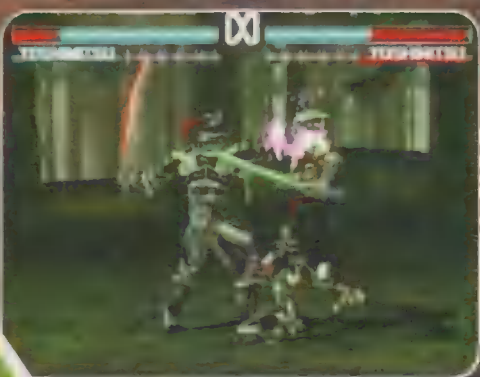
### PUISSANCES

12, 21  
 12, 8  
 40  
 40, 40  
 40, 40, 40  
 30  
 10 x 6  
 10, 10, 12, 12, 14, 15  
 12, 7, 7, 5, 5  
 12  
 20, 20, 21  
 20  
 10  
 30, 30  
 12  
 +5  
 10, 12, 12, 14, 15  
 30  
 30  
 15, 15, 15  
 30  
 35  
 - 8  
 15, 23, 27, 43, 64, 107  
 20  
 20, 18  
 15, 12, 12, 18  
 12  
 15  
 12, 10  
 15, 12  
 15, 12, 10, 10, 12, 12...  
 25  
 10  
 22  
 + 26, - 35 (pour adv)  
 - 35, + 26 (pour adv)  
 15, 28  
 35  
 35  
 18  
 10





# TEKKEN 3 ★ TEKKEN 3 ★ TEKKEN 3 ★ TEKKEN 3















## COUPS

Dousenka  
Kousenka  
Gensenka  
Kinsenka  
Zetsumei-Ken  
Senpūken  
Madoi Nashi  
Goku Madoi Nashi  
Madoi  
Urei Nashi  
Manji Chi-Zakura  
Ki Ai De Nu  
Futaba  
Shizuku  
Jigoku Guruma  
KugutuMaï  
Ninpou Fūjin  
Prise  
Ninpo Yagura Otoshi  
Contre bas

#8b

## COMMANDES

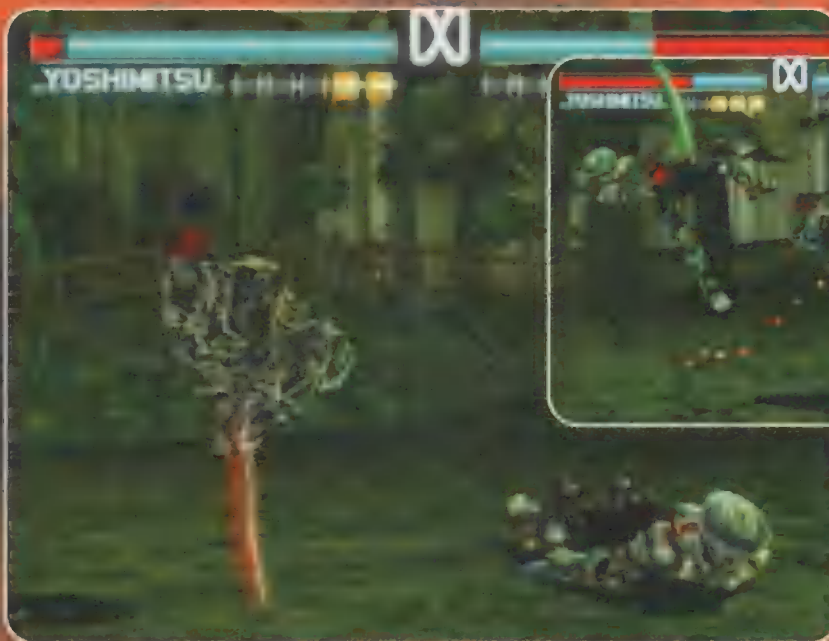
pendant #8a   
pendant #8b   
pendant #8b   
pendant #8b   
   
    
    
    
    
    
    
de près   
de près   
de près (gauche)  ou   
de près (droite)  ou   
de près (dos)  ou   
de près dos tourné  ou   
de près     
de près   ou   E (B)

## NIVEAUX







M (S)  
M (S)  
M (S)  
I  
I  
I  
I  
I  
D  
I  
I  
D  
P  
P  
P  
P  
P  
P  
P  
P

## PUISSANCES











2  
20  
15  
15  
90  
30  
100  
100  
  
60 (et - 60)  
60, 3, 3, 3 (- 60, - 3...)  
  
30\*1  
30\*2  
15,25\*1  
15,25\*2  
70  
selon la prise  
50\*3









## 10 HITS COMBOS

|            |   |   |   |   |   |  |   |  |  |  |
|------------|---|---|---|---|---|--|---|--|--|--|
|            | 1   | 2   | 3   | 4   | 5   |  | 8   |  |  |  |
| COMMANDES  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| NIVEAUX    | H   | H   | M   | H   | I   |  | M   |  |  |  |
| PUISSANCES | 20  | 20  | 5   | 6   | 30  |  | 25  |  |  |  |

|            |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| COMMANDES  | 1   | 2   | 3   | 4   | 5   | 6   | 7   | 8   | 9   | 10  |
| NIVEAUX    |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| PUISSANCES | 10  | 8   | 6   | 9   | 9   | 5   | 5   | 8   | 8   | 30  |

|  |   |   |   |   |   |   |
|--|---|---|---|---|---|---|
|  | 5   | 6   | 7   | 8   | 9   | 10  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  | M   | M   | M   | M   | I   | I   |
|  | 3   | 3   | 3   | 7   | 8   | 30  |



# NINA WILLIAMS

**Nationalité :** irlandaise  
**Art de combat :** aikido et autres arts martiaux

**Age :** 22  
**Profession :** assassin

## COUPS

One-two Punches  
 Uppercut Straight  
 Triple Smash  
 Jail Crush  
 Semetary Crush  
 Spark Combo  
 Double Explosion  
 Double Explosion  
 PK Combo  
 Double Smash  
 PDK Combo  
 PDK Combo & R Uppercut  
 PDK Combo & R High Kick  
 L Middle & R High Kick  
 Creak Attack Combo  
 Creak Attack & L High Kick  
 Creak Attack & L Low Kick  
 Creak Attack & R High Kick  
 Rapid Kick Combo  
 Rapid Kick Combo & L Low Kick  
 Flash Combo  
 Assault Combo  
 Rapid Kick & Double Explosion  
 Spike Combo & R High Kick  
 Spike Combo & R Uppercut  
 Spike Combo & R Low Kick  
 L High & R High Kick  
 R High & L Spin Low Kick  
 Jaming Combo & R High Kick  
 Jaming Combo & R Uppercut  
 Jaming Combo & R Low Kick  
 Sit Spin & R high Kick  
 L Spin Low & R Uppercut  
 Leg Break Combo  
 Landing & R High Kick  
 Landing & R Uppercut  
 Landing & L Middle Kick  
 Hunting Kick Combo  
 R Low & Back Spin Chop  
 Rave Kick  
 Frozen Kick  
 Divine Cannon  
 Slicer  
 Divine Cannon Combo  
 Help Hand  
 Killing Blade  
 Kuhika  
 Side Step Stap  
 Binta  
 Reverse Binta  
 Agitozuki  
 Agitosokuzuki  
 Agitogiri  
 Soushouha  
 Fault Kick  
 Bone Cutter  
 Knell Kick  
 Leg Sweep  
 Impress Heel  
 Hunting Swang

## COMMANDES

[illegible]

## NIVEAUX

HH  
 MH  
 H ou MHH  
 H ou MHVH  
 H ou MHVM  
 H ou MHHH  
 H ou MHHM  
 H ou MHHNHM  
 HH  
 HH  
 HB  
 HBVM  
 HBH  
 MH  
 MHHB  
 MHH  
 MHB  
 MHH  
 MHHH  
 MHHB  
 MHH  
 MHHM  
 MHHNHM  
 HBH  
 HBVM  
 HBH  
 HH  
 HB  
 HBH  
 HBVM  
 HBV  
 VH  
 VM  
 VB  
 VH  
 VM  
 VM  
 HBH  
 VH  
 VM  
 VM  
 M  
 V  
 VM  
 M  
 H  
 H  
 M  
 H  
 HH  
 H  
 H  
 M  
 M  
 M  
 M  
 M  
 M  
 V  
 S  
 I

## PUISSANCES

4, 10  
10, 15  
4, 10 (15), 15  
4, 10 (15), 10, 15  
4, 10 (15), 10, 10  
4, 10, (15), 6, 11  
4, 10 (15), 20  
4, 10 (15), 6, 6, 2  
10, 20  
10, 15  
10, 10  
10, 10, 10  
10, 10, 15  
10, 15  
10, 12, 6, 8  
10, 12, 20  
10, 12, 10  
10, 12, 15  
10, 6, 8, 15  
10, 6, 8, 10  
10, 10, 6  
10, 10, 6, 20  
10, 6, 8, 10, 6, 20  
25, 10, 15  
25, 10, 10  
25, 10, 7  
25, 15  
15, 15  
15, 15, 15  
15, 15, 10  
15, 15, 7  
12, 15  
10 (7), 10  
12, 7  
24, 15  
25, 10  
25, 15  
20, 10, 14  
10 (7), 10  
11 (10), 15  
5, 10  
25  
10  
10, 25  
10  
15  
20  
20  
15  
15, 8  
21  
15  
24  
20 (30)  
25  
20  
20  
18  
20 (10)  
95





# TEKKEN 3 ★ TEKKEN 3 ★ TEKKEN 3 ★ TEKKEN 3

## COUPS

Jerk Shoot  
Rift Shoot  
Razensouha  
Suinungari  
Ki Ai Da Me  
Shihounage  
izori  
Izorihiijotoshi  
Izorihiijotoshiakigatanu  
Kakaetemihijiuchi  
Kubikarinage  
Giyakusankakujinu  
Hikimareshi  
Tobizuki  
Prise  
Contre  
Contre bas

#1

## COMMANDES

se décalant   
se décalant   
se décalant   
se décalant   
de près   
de près   
de près   
pendant #1   
de près   
de près   
de près (gauche) ou   
de près (droite) ou   
de près (dos) ou   
de près dos tourné ou   
de près ou   
de près ou E (B) vers la gauche

## NIVEAUX

M  
M  
M  
B  
D  
P  
P  
P  
P  
P  
P  
P  
P  
C,E

## PUISSANCES

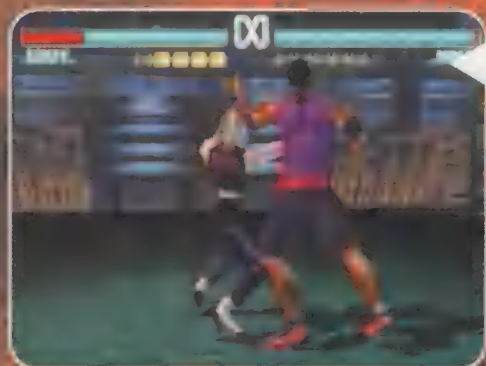
15  
15  
20  
10  
30\*1  
30\*2  
35  
10  
50\*3  
40\*3  
40\*1  
38\*2  
60  
Selon la prise  
Selon l'attaque adv.



## NINA SAVE MISSION SPECIAL #1

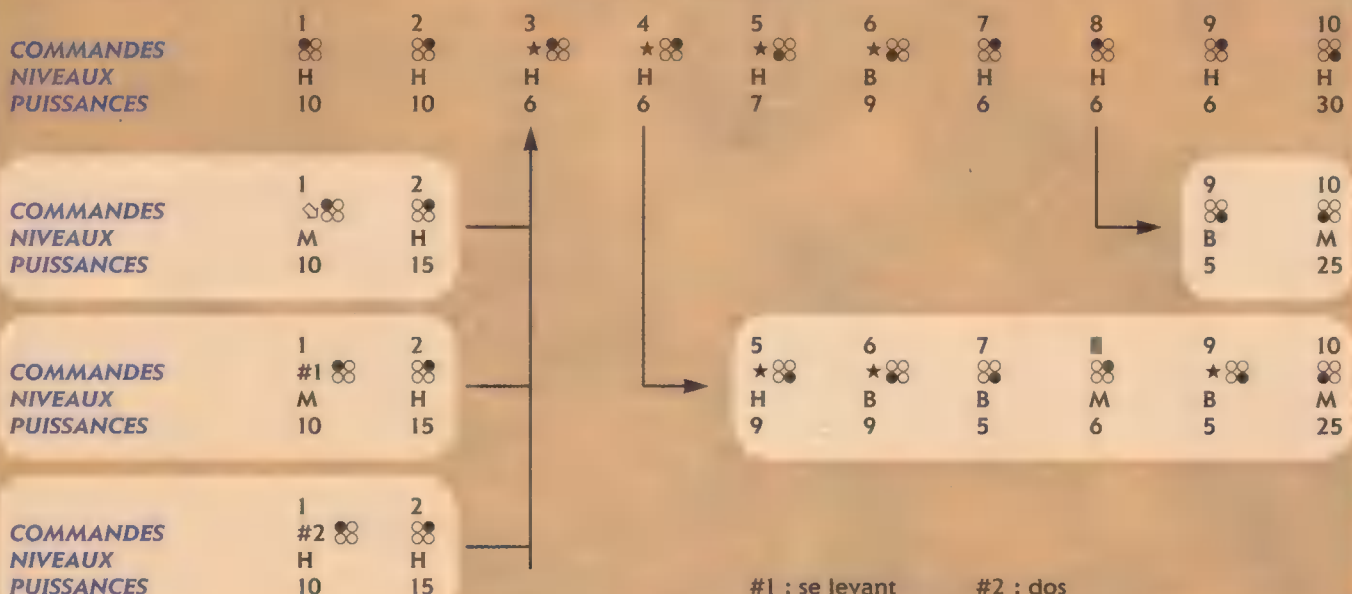


## NINA SAVE MISSION SPECIAL #2



13

## 10 HITS COMBOS







## FOREST LAW

Nationalité : américaine

Art de combat : jeet kun do

Age : 25 ans

Profession : professeur d'arts martiaux

### COUPS

One-two Punches  
Left Straight Combo  
Dragon Knuckle Combo  
Dragon Knuckle Combo  
Dragon Storm  
Dragon Back Brow  
Suikai  
Dragon Rush  
Elbow Dragon Weep  
Over-head Kick  
Step-in Middle Kick  
Sliding  
Dragon Slash  
Dragon Tail  
Spin Kick Combo  
Dragon Somer  
Dragon Low  
Triple Kick Combo  
Feint Middle Kick  
Dragon Press  
High Kick R Somer  
Jump Side Kick R Somer  
Side Kick R Somer  
Front Kick L Somer  
Dragon Low L Somer  
Low Kick L Somer  
Sit Straight L Somer  
Sit Spin Kick R Somer  
Quick Somer-sault Kick  
Double Somer-sault Kick  
Somer-sault Kick  
Somer-sault Kick  
Somer-sault Kick (petit)  
Fake  
Somer-sault Fake  
Fake Step  
Fake Step Brow  
Trap L Brow  
Trap ■ Brow

### COMMANDES

●●●●  
 ●●●●●●●●  
 ●●●●  
 ■●●●●●  
 ☆●●●●●  
 dos tourné ●● ou ●●  
 ☆●●●●  
 ☆●●●●●  
 ☆●●●● (↓ rester par terre)  
 ☆●● (↓ rester par terre)  
 ☆●●  
 se baisser ☆↓●●●  
 ☆↓☆●●  
 ☆●●  
 ●●●●●  
 ●●☆●●  
 se baissant ●●  
 #1 ●●●●●  
 pendant #1 ■  
 se baissant ●●●●●●●●  
 ●●●●  
 ☆(↓ ou ☆)●●●  
 se levant ●●●  
 se levant ●●●  
 se baissant ●●●●  
 se baisser ●●●  
 se baisser ●●●  
 se baisser ●●●  
 ●●  
 ●●●● ou ☆●●●●  
 ↓☆(↓ ou ☆)●●  
 ↓☆(↓ ou ☆)●●  
 ☆(↓ ou ☆)●●  
 ↓☆(↓ ou ☆)  
 ↓☆(↓ ou ☆)★●●  
 ☆●●  
 pendant #2 ●●  
 après #2 ●●  
 après #2 ●●

### NIVEAUX

H, H  
 H, H, H, H, H  
 H, M  
 H, M, H  
 M, M, M  
 H  
 M  
 M, B, M  
 M, M (S)  
 M (S)  
 M  
 B  
 M  
 B  
 H, H, H  
 H, M  
 B  
 H, H, H  
 M  
 M, H, H, H, M  
 H, M  
 M, M  
 M, M  
 M, M  
 B, M  
 B, M  
 M (B)M  
 B, M  
 M  
 M, M  
 M  
 M  
 M  
 D  
 D, M  
 D  
 M  
 M  
 M

### PUISSANCES

5, 12  
 10, 5, 5, 5, 5  
 12, 10  
 12, 6, 6  
 12, 12, 15  
 15  
 40  
 12, 8, 22  
 15, 25  
 25, 27  
 21  
 17  
 30  
 25  
 16, 12, 12  
 16, 30  
 8  
 18, 10, 10  
 15  
 8, 10, 10, 10, 21  
 18, 21  
 25, 25  
 28, 25  
 12, 21  
 7, 21  
 7, 21  
 8 (10), 21  
 12, 21  
 25  
 25, 21 (25)  
 28 (25 ou 35)  
 30  
 22 (15 ou 25)  
 25  
 43  
 12  
 12















































# TEKKEN 3 ★ TEKKEN 3 ★ TEKKEN 3 ★ TEKKEN 3

## COUPS

Trap R Low Kick  
Trap L Side Kick  
Double Dragon  
Dragon Fang  
Ki Ai  
Mesaki  
Slash throw  
Rage Dragon  
Jacky Up  
Face Basher  
Dragon Fall  
Dragon Dive  
Dragon Knee  
Sekkan kick  
Dragon Stamp  
Dragon Bait  
Prise  
Contre  
Contre bas

## COMMANDES

après #2   
après #2   
se décalant   
  (   pour annuler)  
#3a   
#3b après #3a   
pendant #3b   
de près   
de près   
de près    
de près      
de près    
de près    
de près (gauche)  ou    
de près (droite)  ou    
de près (dos)  ou    
de près dos tourné  ou    
de près   ou   E (H, M)  
de près   ou   E (B)

## NIVEAUX

## PUISSANCES

B 15  
M 22  
H, M 16,22  
I 100  
D 10  
H 7  
B 7,23\*1  
P 30\*2  
P 30\*3  
P 35  
P 30\*1  
P 28\*3  
P 40\*1  
P 42\*2  
P 50  
Selon la prise



15

## 10 HITS COMBOS

COMMANDES  
NIVEAUX  
PUISSANCES

|   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 1<br><br>M<br>10 | 2<br><br>H<br>5 | 3<br><br>M<br>6   | 4<br>★ <br>H<br>5 | 5<br><br>H<br>7 | 6<br>★ <br>B<br>6 | 7<br><br>H<br>7   | 8<br><br>H<br>7 | 9<br><br>H<br>10  | 10<br><br>M<br>25 |
| <div>  </div>   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2<br><br>B<br>6  | 3<br><br>M<br>6 | 4<br>★ <br>H<br>8 | 5<br><br>M<br>6 | 6<br><br>B<br>6 | 7<br><br>M<br>6   | 8<br>★ <br>H<br>8 | 9<br><br>B<br>7 | 10<br><br>M<br>38 |  |



## A full-body image of Jin Kazama in his Taekwondo uniform. He is wearing a white gi with black trim on the collar, cuffs, and belt. He has blue protective gear on his hands and feet. He is standing in a fighting stance with his right hand raised towards his chest and his left leg forward. The background is a blurred, warm-toned arena.

## PUISSANCES

|               |                    |
|---------------|--------------------|
| D             |                    |
| D             |                    |
| D             |                    |
| H, H          | 5, 8               |
| H, H, B       | 5, 8, 10           |
| H, H, B, H    | 5, 8, 10, 18       |
| H, H          | 5, 10              |
| H, H, M       | 5, 10, 16          |
| H, H, H       | 5, 10, 25          |
| M             | 15                 |
| M             | 15                 |
| M             | 10                 |
| H, H, H, M    | 14, 10, 10, 20     |
| H, H          | 14, 10             |
| H, H          | 14, 20             |
| H, H, H       | 14, 10, 10         |
| H, H, H       | 14, 10, 25         |
| H, H, H       | 14, 10, 10         |
| H, H, H, B    | 14, 10, 10, 10     |
| H, M          | 14, 17             |
| H, M          | 14, 20             |
| H             | 20                 |
| H, M          | 20, 15             |
| B, H          | 7, 22              |
| H             | 28                 |
| B             | 10                 |
| M             | 30                 |
| M, M          | 13, 15             |
| M             | 30                 |
| M             | 23                 |
| H, M, M, H    | 15, 12, 10, 25     |
| H, M, H       | 15, 12, 20         |
| H, M, H, M    | 15, 12, 20, 15     |
| H, M, M, H    | 15, 12, 10, 20     |
| H, M, M, H, M | 15, 12, 10, 20, 15 |
| H, M, B       | 15, 12, 7          |
| H, M, B, H    | 15, 12, 7, 13      |
| H, M, B, H, M | 15, 12, 7, 13, 15  |
| M, M          | 7, 21              |
| M, M, H       | 15, 14, 25         |
| M             | 15, 28             |
| M             | 30                 |
| I             | 40                 |
| M             | 22                 |
| H             | 20                 |
| D             |                    |
| P             | 20, 10° 1          |
| P             | 18, 12° 2          |
| P             | 40° 1              |
| P             | 30° 3              |
| P             | 30° 2              |
| P             | 38° 1              |
| P             | 22, 22° 2          |
| P             | 55                 |
| P             | Selon la prise     |
| E (H, M)      |                    |



# TEKKEN 3 ★ TEKKEN 3 ★ TEKKEN 3 ★ TEKKEN 3



## GARDE DROITE

### COUPS

Stance Switch  
Stance Switch & Turn Back  
Stance Switch  
Right Flamingo  
Jab Straight  
Lightning Brow  
Right Reverse Kick  
Chain Saw Heel  
Spin Kick  
Plasma Blade  
Cut Back  
Double Screw  
Rolling Right Kick  
Left Half Moon Kick  
Set Up & Left Flamingo  
Set Up & Turn Back  
Heel Knife  
Hunting Savat

### COMMANDES

dos tourné

### NIVEAUX

### PUISSANCES

D  
D  
D  
D  
H, M  
H, H, M  
H, H  
H, M  
H  
M  
M, H  
B, H  
H  
H  
H  
H, B  
H

10, 12  
8, 10, 12  
15, 27  
15, 20  
32  
20  
18, 20  
15, 40  
36  
28  
25  
25  
25, 20  
25

## LEFT FLAMINGO

### COUPS

Left Punch  
Right Backhand  
Jump Kick  
Right Cutter  
Left Cutter  
Left Snap Kick  
Snap Spin Kick  
Rocket Launcher  
Cannon Kicks  
Kick Combo  
Killing Hawk  
Flamingo Steppin'  
Flamingo Back Dash  
Flamingo Sidestep derrière  
Flamingo Sidestep devant

### COMMANDES

### NIVEAUX

H  
M  
H  
B  
B  
M  
M  
M, M, H  
M, M, H  
M, M, H, M  
I  
D  
D  
D  
D

### PUISSANCES

12  
12  
28  
15  
12  
18  
32  
20, 10, 25  
20, 10, 20  
20, 10, 20, 15  
80



17

## RIGHT FLAMINGO

### COUPS

Right Punch  
Left Backhand  
Jump Kick  
Right Cutter  
Left Cutter  
Right Snap Kick  
Snap Spin Kick  
Super Right  
Flamingo Steppin'  
Flamingo Back Dash  
Flamingo Sidestep  
Flamingo Sidestep

### COMMANDES

### NIVEAUX

H  
M  
H  
B  
B  
M  
H  
M  
D  
D  
D  
D

### PUISSANCES

12  
12  
25  
13  
15  
18  
32  
20



## 10 HITS COMBOS

COMMANDES  
NIVEAUX  
PUISSANCES

1  
#1  
M  
12

2  
H  
7

3  
H  
10

4  
B  
7

5  
M  
7

6  
M  
8

7  
B  
7

8  
H  
10

9  
M  
21

10  
H  
42

COMMANDES  
NIVEAUX  
PUISSANCES

1  
#2  
M  
12



#1 : Left Flamingo #2 : Right Flamingo





TEKKEN 3 ★ TEKKEN 3 ★ TEKKEN 3

## PAUL PHOENIX

Nationalité : américaine

Art de combat : arts martiaux combinés

Âge : 46 ans

Profession : aucune

### COUPS

One-two Punches  
PK Combo  
Quick PK Combo  
PDK Combo  
Reverse PDK Combo  
Shredder  
Flash Elbow  
Thruster  
Death Fist  
Bone Breaker  
Hammer Strike  
Stone Smasher  
Hang Over  
Jaw Breaker  
Gut Buster  
Stone Breaker  
Neutron Bomb  
Triple Kick Combo  
Triple Kick Combo middle RK  
Triple Kick Combo low RK  
Masakaryuchi  
Shoulder Attack  
Down Strike  
Sway  
Sway-God Hammer  
Sway-Power Fist  
Sway-Phoenix Rush  
Sway-Stone Break Rush  
Burning Fist  
Sommersault NG  
Ki Ai Da Me  
Arm Cross lock  
Arm Clutch Slam  
Foot Launch

### COMMANDES

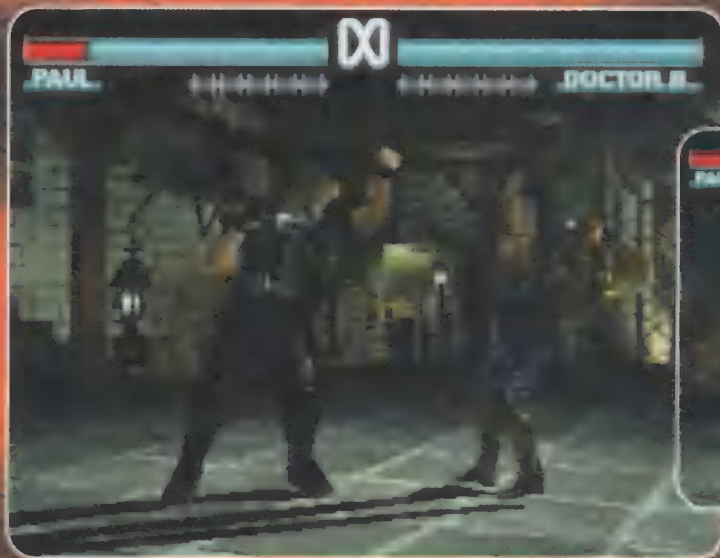
○○○○  
○○○○  
⇨ ou ⇨○○○○  
○○○○  
○○○○  
⇨○○○○  
⇨○○○○  
⇨○○○○  
se baissant ○○○○  
se baissant ○○○○  
se baissant ○○○○  
se baissant ○○○○  
se baisser ○○○○  
se baisser ○○○○  
se baisser ○○○○  
⇨○○○○  
⇨○○○○  
⇨○○○○ ou ⇨○○○  
⇨○○○○ ou ⇨○○○  
⇨○○○  
⇨○○○  
se baissant ○○○○  
⇨○○○  
⇨○○○  
⇨○○○  
⇨○○○  
⇨○○○  
⇨○○○  
de près ○○○○  
de près ○○○○  
de près ○○○○

### NIVEAUX

H, H  
H, H  
H, H  
H, B  
H, B  
M, M  
M  
H  
M  
B, M  
M  
M, M  
M, B, M  
M  
M, M  
M, B  
M (S)  
M, M, H  
M, M, M  
M, M, B  
M  
M  
S  
D  
M  
M  
B, M, M  
B, M, B  
I  
M (S)  
D  
P  
P  
P

### PUISSANCES

5, 15  
12, 21  
12, 20  
12, 8  
12, 17  
17, 28  
15  
20  
33  
12, 25  
15  
15, 26  
15, 15, 21  
21  
21, 25  
21, 21  
20  
20, 15, 25  
20, 15, 15  
20, 15, 15  
32  
20  
16  
15  
18  
12, 21, 25  
12, 21, 21  
100  
25 (- 15)  
30\* (même prise)  
30\* (même prise)  
35\*2





# TEKKEN 3 ★ TEKKEN 3 ★ TEKKEN 3 ★ TEKKEN 3

## COUPS

Death Push Away  
Windstorm  
Phoenix Screw  
Trip Push Down  
Reverse Neck Trow  
Prise  
Ultimate Tackle  
Ultimate punches  
Ultimate Choke  
Arm Bar  
Combo punch Arm Bar

#1

## COMMANDES

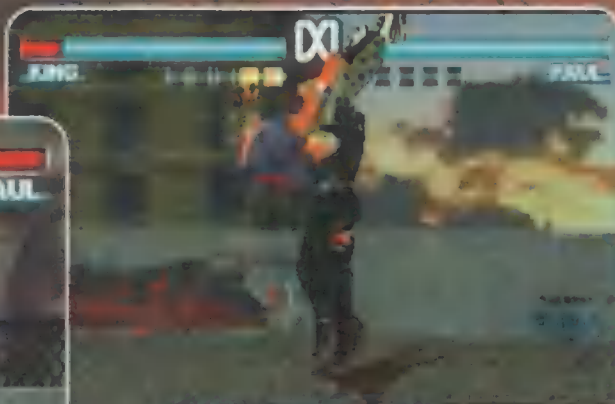
de près □ → ●●  
de près ●●  
de près (gauche) ●● ou ●●  
de près (droite) ●● ou ●●  
de près (dos) ●● ou ●●  
de près dos tourné ●● ou ●●  
de près ●●  
pendant #1 ●●●●●●●●  
pendant #1 ●●●●●●★●●●●●●  
pendant #1 ●●  
pendant #1 ●●●●●●●●

## NIVEAUX

P  
P  
P  
P  
P  
P  
P  
P  
P  
P  
P

## PUISSANCES

35°3  
40°3  
45°1  
40°2  
50  
Selon la prise  
5° ●●  
5, 5, 5, 5, 5°1 ou 2  
5, 8, 8, 35°3  
25°3, 2, 2, 2, 2  
5, 5, 5, 25°3, 2, 2, 2, 2



## 10 HITS COMBOS

COMMANDES  
NIVEAUX  
PUISSANCES

| 1  | 2  | 3  | 4   | 5  | 6  | 7  | 8   | 9  | 10 |
|----|----|----|-----|----|----|----|-----|----|----|
| ●● | ●● | ●● | ★●● | ●● | ●● | ●● | ★●● | ●● | ●● |
| H  | H  | M  | H   | H  | H  | H  | B   | M  | M  |
| 10 | 15 | 7  | 5   | 7  | 4  | 5  | 7   | 8  | 30 |

| 4   | 5   | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 |
|-----|-----|----|----|----|----|----|
| ★●● | ★●● | ●● | ●● | ●● | ●● | ●● |
| M   | B   | M  | H  | M  | B  | M  |
| 6   | 7   | 8  | 5  | 8  | 10 | 30 |

5  
●●  
M  
30







# TEKKEN 3 ★ TEKKEN 3 ★ TEKKEN 3 ★ TEKKEN 3

## COUPS

Kaze Special

Giant Swing

Golden Head Bad

Figure 4 Leg Lock

Strangle hold

Gyakutakabajime

Half Boston Crab

Camel Crash

Yumiyagatame

Rope Throw

Rope Throw

Rope Throw

Rope Throw

Rope Throw

Jaguar Driver #4

Boston Crab

Arch Lock Face Buster

## COMMANDES

pendant #3b

ou #3c ou #3d

de près (sol)

de près (sol)

de près (sol)

de près (sol)

ou

de près (sol/dos)

ou

de près (sol/face)

ou

de près (sol-gauch)

ou

de près (sol-droite)

ou

de près

de près

de près

de près

de près

de près

pendant #4

pendant #4

## NIVEAUX

P

P (S)

P (S)

P (S)

P (S)

P (S)

P (S)

P (S)

P (S)

P

P

P

P

P

P

P

## PUISSANCES

20, 20

15, 15\*1

33\*2

33\*3

Retourne l'adversaire

32\*3

30\*4

35\*1

37\*2

\*1

8\*1

10\*4

\*3

25\*1

30



## KING'S SPECIAL COMBO

Arm Breaker

de près

20

20

Triple Arm Breaker

de près

10,15

Back Drop

de près

20

20

Chicken Wing Face Lock

de près

25

Strangle Hold

de près

25

25

Dragon Sleeper

de près

30

Rolling Cradle

de près

70

## ROMERO SPECIAL COMBO

Standing Achilles Hold

de près

30

30

S.T.F.

de près

35

Indian Death Lock

de près

30

30

Death Lock

de près

40

Romero Special

de près

50



## 10 HITS COMBOS

COMMANDES  
NIVEAUX  
PUISSANCES

1

H

12

2

H

15

3

M

10

4

M

6

5

H

6

6

B

5

7

B

5

8

B

5

9

M

7

10

H

30

1

H

15

5

H

8

6

B

10

7

B

5

8

B

5

10

M(S)

23

8

B

5

9

B

6

10

P

30

## WONDERFULL MEXICAN COMBO

Reverse Arm Clutch Slam

de près

25

de près

25

Back Drop

de près

18

ou

German Suplex

de près

18

Power Bomb

de près

22

Giant Swing

de près

27

## BELLWOOD SPECIAL COMBO

Reverse Gory Special

de près

28

de près

28

se décalant

18

Cannon Ball Buster

de près

18

se décalant

18

Manathan Bomb

de près

17

Doctor Bomb

de près

20

Maxiler Buster

de près

32





**Profession : policier**

## PUISSANCE

|                     |                      |
|---------------------|----------------------|
| M                   | 30                   |
| M                   | 15                   |
| H, H                | 18,18                |
| H, M                | 18,20                |
| H, B                | 28,20                |
| M                   | 30                   |
| M ■ u D             | 30                   |
| M                   | 25                   |
| B, H                | 10,25                |
| B, B, M             | 7,7,35               |
| M                   | 30                   |
| H, M, M, M, M       | 35,12,12,6,15        |
| H, M, M, M, B       | 35,12,12,6,15        |
| M, M, M, M, M       | 10,8,8,8,15          |
| M, M, M, M, B       | 10,8,8,8,15          |
| M, M, M, H, M       | 15,12,5,17,20        |
| M, M, M, H, B       | 15,12,5,17,10        |
| D                   | Se coucher           |
| M                   | 20                   |
| M                   | 20                   |
| B, H                | 7,21,                |
| D                   | tourne le dos        |
| H                   | 12                   |
| B                   | ■                    |
| M                   | 20                   |
| M                   | 15                   |
| M(S), M(S), M(S)    | 15,15,15             |
| B, H                | 10,35                |
| B D "serpent"       | 10                   |
| H, M                | 35,20                |
| H, B                | 35,10                |
| H, H, M, M          | 3,25,4,30            |
| D                   | posture "phoenix"    |
| I                   | 90                   |
| M, M, M, M          | 15,15,15,15          |
| B                   | 18                   |
| B                   | 10                   |
| B, H                | 10,25                |
| D                   | se met à plat ventre |
| ■                   | se met sur le ventre |
| D                   | se met sur le dos    |
| D                   | se met à plat ventre |
| M (S)               | 15                   |
| D ou E (HM)         | post. "homme saoul"  |
| B                   | 15                   |
| M                   | 25                   |
| D                   |                      |
| MD "serpent"        | 10                   |
| MMD "dragon"        | 10,8                 |
| M, M, MD "panthère" | 10,8,8               |
| MMMM "tigre"        | 10,8,8,8             |
| MMMMMD "cigogne"    | 10, 8, 8, 8, 15      |
| HHHHHMD "cigogne"   | 35, 12, 12, 8, 15    |
| D                   | posture "serpent"    |
| D                   | posture "panthère"   |
| D                   | posture "cigogne"    |
| D                   | posture "dragon"     |
| D                   | posture "tigre"      |





## COUPS

Spiral Kick & Snake Stance  
Hikookyaku  
Erijime  
Kaishintoo  
Senkooanbukyaku  
Oshitaoshi  
Prise  
Haraitaoshi  
Torakucho  
Suiho  
Contre bas

## COMMANDES

○●○ ou ○  
de près ●  
de près ●  
de près (gauche) ■ ou ●  
de près (droite) ■ ou ●  
de près (dos) ■ ou ●  
de près dos tourné ● ou ■  
de près ○●  
de près ●●  
pendant post. "tigre" ○●  
○(○)● ou ○(○)●

## NIVEAUX

BD "serpent"  
P  
P  
P  
P  
P  
P  
P  
P  
E (H, M)  
E (B)

## PUISSANCES

15  
30\*1  
30\*2  
40\*1  
5,10,25\*2  
50\*2  
P selon la prise  
33\*3  
35\*3

## 10 HITS COMBOS

| COMMANDES  | 1  | 2  | 3 | 4 | 5 | 6 | 7  | 8 | 9 | 10 |
|------------|----|----|---|---|---|---|----|---|---|----|
| NIVEAUX    | H  | H★ | B | M | M | M | H  | M | M | H  |
| PUISSANCES | 10 | 8  | 7 | 8 | 6 | 6 | 10 | 6 | 6 | 30 |

9 10  
★●● H  
B H  
7 35

5 6 7 8 9  
●● ★●● ●● ●● ●●  
M M B B M  
9 10 11 12 21



## POSTURE SERPENT

### NOMS

Dragon Stance  
Panther Stance  
Jab  
Jatotsurengeki  
traight  
Double jab  
Kensankyaku  
Low kick  
Heisui

### COMMANDES

○  
○  
●●●●●●●●(○)  
●●●●●●(○)  
○  
○  
○  
○  
○  
○

### NIVEAUX

D  
D  
H, H, H, H, H, D "serpent"  
M, M, B, D "panthère"  
M, D "dragon"  
M, B, D "dragon"  
B  
M  
P

### PUISSANCES

posture "dragon"  
posture "panthère"  
13, 10, 8, 6, 5, 5  
15, 10, 15  
15  
15, 10  
11  
21  
33

## POSTURE PANTHERE

### NOMS

Snake Stance  
Stork Stance  
Hyooshu  
Hyosoosoo  
Hyosootai  
Flash combo  
Flash down combo

### COMMANDES

○  
○  
●●  
●●  
●●(○)  
●●●●●●  
●●●●●●

### NIVEAUX

D  
D  
M  
BH  
B, D "phoenix"  
H, M, M, M, M  
H, M, M, M, B

### PUISSANCES

posture "serpent"  
posture "cigogne"  
25  
16, 20  
18  
26, 12, 12, 8, 15  
26, 12, 12, 8, 15

## POSTURE CIGOGNE

### NOMS

Panther Stance  
Snake Stance  
Kakutotsu  
Kakuyoku  
Kosootai  
Chookakurengeki

### COMMANDES

○  
○  
●●  
●●  
●●  
●●●●●●

### NIVEAUX

D  
D  
M  
H  
B  
H, B, M, M

### PUISSANCES

posture "panthère"  
posture "serpent"  
27  
30  
20  
21,10,10,15

## POSTURE DRAGON

### NOMS

Tiger Stance  
Snake Stance  
Ryuuhoo  
Heisui  
Ryuuga  
Ryuubi  
Ryuugarengeki  
Flash combo  
Flash down combo

### COMMANDES

○  
○  
●●(○)  
○  
●●(○)  
●●  
●●●●●●  
●●●●●●  
●●●●●●

### NIVEAUX

D  
D  
M, D "tigre"  
P  
M(D "tigre")  
H  
H, M, M, H  
H, M, M, H, M  
H, M, M, H, B

### PUISSANCES

posture "tigre"  
posture "serpent"  
20  
33  
25  
28  
15, 12, 5, 17  
15, 12, 5, 17, 20  
15, 12, 5, 17, 10

## POSTURE TIGRE

### NOMS

Snake Stance  
Tiger Stance  
Saikooso  
Tookooso  
Kosoutai  
Kosenkyaku  
Flash combo  
Flash down combo

### COMMANDES

○  
○  
●●  
●●  
●●  
●●  
●●●●●●  
●●●●●●

### NIVEAUX

D  
D  
M  
M  
B  
H  
H, M, M, M, M, M  
H, M, M, M, M, B

### PUISSANCES

posture "serpent"  
posture "tigre"  
25  
26  
20  
32  
32, 10, 8, 8, 8, 15  
32, 10, 8, 8, 8, 15









## COUPS

Kijin Metsuretsu  
Shin Kijin Metsuretsu  
Kongoutai  
Ki Ai De Na  
Tsumujigeri  
Ikazutchi  
Choupachiki  
Hakuzan  
Yagurakuzuri  
Tenbinnage  
Ryokatahineri  
Dougaeshi  
Prise  
Ultimate Tackle  
Udehishigi Juujigatame  
Udehishigi Juujigatame  
Kaeshiwaza

## COMMANDES

de près   
de près   
de près   
de près   
de près   
de près (gauche)  ou   
de près (droite)  ou   
de près (dos)  ou   
de près dos tourné  ou   
#1 de près  ou   
pendant #1   
pendant #1  ou 

## NIVEAUX

I I E D P P P P P P P P P P

## PUISSANCES

40  
80  
Selon coup adverse  
10, 20° 1  
5, 8, 17° 2  
33° 3  
38° 2  
35° 1  
12, 19° 1  
40° 2  
60° 2° 1  
Selon la prise  
5° 3  
25° 3  
5, 5, 5, 25° 3  
Selon l'attaque adverse

## 10 HITS COMBOS

## COMMANDES NIVEAUX PUISSANCES

| 1       | 2       | 3        | 4        | 5        | 6      | 7            | 8      | 9              | 10        |
|---------|---------|----------|----------|----------|--------|--------------|--------|----------------|-----------|
|         |         |          |          |          |        |              |        |                |           |
| H<br>12 | H<br>10 | H<br>10  | H<br>8   | M<br>5   | M<br>6 | B, H<br>5, 5 | H<br>5 | M<br>21        | M<br>20   |
|         |         |          |          |          |        |              |        |                |           |
|         |         | <b>3</b> | <b>4</b> | <b>5</b> |        |              |        |                | <b>10</b> |
|         |         |          |          |          |        |              |        |                |           |
|         |         | M<br>10  | M<br>15  | M<br>30  |        |              |        |                | B<br>12   |
|         |         |          |          |          |        |              |        |                |           |
|         |         |          |          |          |        |              |        | <b>9</b>       |           |
|         |         |          |          |          |        |              |        |                |           |
|         |         |          |          |          |        |              |        | B, H<br>21, 21 |           |

## COMMANDES NIVEAUX PUISSANCES

Diagram illustrating the evolution of a population over 9 generations, showing the spread of a trait (represented by the number of black dots on the symbol) and the resulting fitness (represented by the number below the symbol).

| Generation | Symbol | Label | Value |
|------------|--------|-------|-------|
| 1          | ●●     | H     | 26    |
| 2          | ●●     | H     | 6     |
| 3          | ★●●    | M     | 10    |
| 4          | ●●     | H     | 10    |
| 5          | ●●     | B, H  | 7.5   |
| 6          | ●●     | H     | 7     |
| 7          | ★●●    | M     | 10    |
| 8          | ●●     | M     | 15    |
| 9          | ●●     | M     | 30    |

Arrows indicate the flow of the population from generation 6 to 7, and from 7 to 8.

**COMMANDES  
NIVEAUX  
PUISSANCES**

| 1     | 2 | 3 | 4 | 5 | 6  | 7 | 8 | 9 | 10 |
|-------|---|---|---|---|----|---|---|---|----|
| ☐ → ★ | ☐ | ☐ | ☐ | ★ | ☐  | ★ | ☐ | ☐ | ☐  |
| H     | H | H | H | M | M  | B | H | M | M  |
| 7     | 8 | 8 | 7 | 6 | 11 | 5 | 5 |   | 30 |

| 3 | 4  | 5 | 6 | 7 | 8  | 9  |
|---|----|---|---|---|----|----|
| ★ | ☐  | ★ | ☐ | ☐ | ★  | ☐  |
| M | M  | B | M | B | M  | I  |
| 7 | 10 | 5 | 7 | 5 | 25 | 30 |





## EDDY GORDO/TIGER JACKSON

**Nationalité :** brésilienne

Âge : 27 ans

**Art de combat : capoera**

Profession : néant

## COUPS

One-two Punches  
 Rapido combinasion  
 Decopaso  
 Decopaso puis renversement  
 Torokka e piao puis sitdown  
 Torroka e piao puis renversement  
 Torokka e piao baia  
 Tor. e piao baia puis sabesabas  
 Capelisonia  
 Reversao  
 Reversao jiratoria  
 reversao torokka  
 Au bachudo  
 Au bachudo puis renversement  
 Au bac. puis tor. piao puis sitdown  
 Hastira e shibata  
 Hastiba puis renversement  
 Baia  
 Baia puis renversement  
 Combinaso baia  
 Comb. baia puis renversement  
 Baia sabasedas  
 Baia makako enpe  
 Baisha torokka  
 Makako enpe  
 Makako enpe puis puis baia  
 Combinaso makako enpe  
 Renversement  
 Fumersa  
 Shaba shiratoria  
 Makako de lado  
 Mak.de lado puis renversement  
 Sui shishu #1  
 Sui shishu puis renversement  
 Benrin  
 Benrin poladoa  
 Benrin poladoa puis sitdown  
 Be. poladoa puis renversement  
 Soto jombo  
 Soto jombo puis sitdown  
 Gafaon yoto  
 Gafaon yoto puis sitdown  
 Cotoerada  
 Sabesabas  
 Baia puis makako enpe  
 Espada puis renversement  
 Jirar  
 Jirar puis sitdown  
 Jirar versashout puis sitdown  
 Jirar outshout puis sitdown  
 Mainshout  
 Lado shout  
 Baissé puis renversement  
 Drop  
 Drop puis renversement  
 Drop puis sitdown  
 Jinga  
 Jinga  
 Back Flip  
 Ki Ai Da Me

## COMMANDES

## NIVEAUX

H, H  
H, H, M  
H  
H, M  
B, B  
B, B, D  
B, B, B, B  
B, B, B, M  
M  
M  
M, M  
M, M  
M  
M, D  
M, B, B  
B, M  
B, D  
B, B  
B, B, D  
B, B, B  
B, B, B, D  
B, B, M  
B, H  
M  
H  
H, B, M  
H, M, M  
D  
I  
B  
M  
D  
M  
D  
M  
M  
M, D  
M, D  
M  
M, D  
M  
M, D  
M  
M  
B, M  
M  
D  
D  
D  
B  
H  
M  
H  
D  
M  
M, D  
M, D  
D  
D  
D  
D

## PUISSANCES

8, 15  
8, 10, 20  
15  
15, 12  
10, 10  
10, 10  
10, 10, 15, 15  
10, 10, 15, 15  
16  
25  
16, 28  
16, 15  
20  
20  
20, 10, 13  
12, 25  
12  
12, 15  
12, 15  
12, 15, 15  
12, 15, 15  
12, 12, 15  
12, 15  
28  
15  
15, 12, 25  
15, 12, 25, 20  
  
40, 40  
12  
25  
  
20  
  
20  
30  
30  
30  
20  
20  
15  
15  
15  
25  
12, 13  
25  
  
20  
35  
20  
25  
  
20  
20  
20





## COUPS

|                                 | COMMANDES | NIVELUX          | COISSANCES       |
|---------------------------------|-----------|------------------|------------------|
| Armada poladoa                  |           | M                | 25               |
| Armada poladoa puis sitdown     |           | M, D             | 25               |
| Armada poladoa puis beleave     |           | M, M             | 25, 20           |
| Ar. poladoa versa puis sitdown  |           | M, B             | 25, 15           |
| Arma poladoa puis sangoshout    |           | M, B             | 25, 25           |
| Lateral torokka                 |           | M                | 15               |
| Lat. torokka puis reversement   |           | M, D             | 15               |
| Lat. tor. feinte puis renvers.  |           | D                |                  |
| Lat torokka feinte puis sitdown |           | D                |                  |
| Baisha toroka                   |           | B                | 15               |
| Bai. torokka puis renversement  |           | B, D             | 15               |
| Bai. torokka feinte puis renv   |           | M, D             | 15               |
| Baisha torakka e espialio       |           | B, B             | 15, 15           |
| Baisha torokka anbashout        |           | B, H             | 15, 20           |
| Combinaison ounia               |           | H                | 12, 15           |
| Combinaison ransal              |           | H, M             | 12, 20           |
| Comb. rans. kalshout puis renv. |           | H, H, M          | 12, 15, 13       |
| Faishuka                        |           | H, M             | 6, 6             |
| Faishuka puis renversement      |           | H, M, D          | 6, 6             |
| Spec. combinaison yotori        |           | H, M, M, M, M    | 6, 6, 30, 18, 20 |
| Spec. combi yotori puis sitdown |           | H, M, M, M, M, D | 6, 6, 30, 18, 20 |
| Spec. co. yotori puis renv.     |           | H, M, M          | 6, 6, 30         |
| Toroban                         |           | H                | 50               |
| Toroban puis renversement       |           | H, D             | 50               |
| Akatal kuisho                   |           | M                | 18               |

## COUPS











| COMMANDES                     | NIVEAUX | PUISSANCES |
|-------------------------------|---------|------------|
| Sitdown puis rouladoe avant   | M       | 20         |
| Sitdown puis rouladoe arrière | M       | 20         |
| Sitdown puis jiratoria        | B, M    | 7, 28      |
| Sitdown puis meoshout         | M       | 10         |
| Tofaos                        | B       | 12         |
| Sitdown                       | B, B    | 12, 10, 10 |
| Combinaison avalanche         | M, M    | 10, 25     |
| Avalanche                     | M       | 25         |
| Aval. cancel kick puis renv.  | M       | 15         |
| Avalanche feinte puis renv.   | D       |            |

## COUPS

| COUPS                           | COMMANDES      | NIVEAUX    | PUISSANCES     |
|---------------------------------|----------------|------------|----------------|
| Renv. puis rouladoe arriere     | ↖              | D          |                |
| Renv. puis rouladoe avant       | ↗              | D          |                |
| Renversement                    | ↔              | D          |                |
| Renversement                    | ↕              | D          |                |
| Renv. puis couché               | ↓              | D          |                |
| Renv. decalage derriere         | ↖              | D          |                |
| Renv. decalage devant           | ↗              | D          |                |
| Parafuzo puis renversement      | ↖↗             | M          | 12, 12         |
| Renv. toroka e piao puis assis  | ↖↗↖↗           | B, B       | 10, 13         |
| Renv. tehashout puis assis      | ↖↗↖↗↖↗         | B, B, D    | 10, 13         |
| Vakaon puis renversement        | ↖↗↖↗           | M          | 25             |
| Renversement renversé           | ↖↗↖↗           | D          |                |
| Renversement                    | ↖↗↖↗           | M          | 15             |
| Renversement Kick Low           | ↖↗ ou ↖↗↖↗     | B          | 25             |
| Renv. tearshout puis assis      | ↖↗             | B          | 15             |
| Renversement                    | ↖↗↖↗           | D          |                |
| Renversement puis left punch    | ↖↗↖↗           | M          | 10             |
| Renv. lp hastira e shibata plus | ↖↗↖↗↖↗↖↗       | M, B, B, B | 10, 15, 15, 15 |
| Renv. lp hastira e shibata      | ↖↗↖↗↖↗↖↗       | M, B, B    | 10, 15, 25     |
| Renversement puis right punch   | ↖↗↖↗           | M          | 10             |
| Renv. rp baisha torokka         | ↖↗↖↗↖↗         | M, B       | 10, 12         |
| Renv. rp baisha torokka plus    | ↖↗↖↗↖↗↖↗       | M, B, B    | 10, 12, 25     |
| Renv. lp baisha torokka         | ↖↗↖↗↖↗↖↗       | M, ■       | 10, 12         |
| Renv. hiratanio                 | ↖↗↖↗ ou ↖↗↖↗   | M          | 10             |
| Renv. hiratanio puis assis      | ↖↗↖↗ ou ↖↗↖↗↖↗ | M, D       | 10             |



**COMMANDES  
NIVEAUX  
PUISSANCES**

| 1   | 2   | 3   | 4   | 5   | 6   | 7   | 8   | 9   | 10  |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| M,M   | M   | H   | H   | M,M   | M   | H,M   | M   | M   | M   |
| 16,20   | 28  | 7   | 8   | 9,13  | 10  | 6,6   | 21  | 15  | 20  |

5  
●○○  
B  
12



Âge : 18 ans

**Profession :** étudiante en archéologie

## PUISSANCES

10.8

10. 8. 20

10. 8. 10

10, 5, 21

8. 21

10. 2

20. 12

10. 23

20. 12

10. 10

20. 12. 10

10

15

25

15 (18)

5, 21

15

15, 21

18, 5,

15, 12, 2

15, 12, 23

18, 5, 12, 15

15, 12, 10

10

21

10, 15, 21

10

10, 15

17

12

15

20

8, 9, 25

10

14

14, 21

20  
35

10, 15

8, 12, 15

21



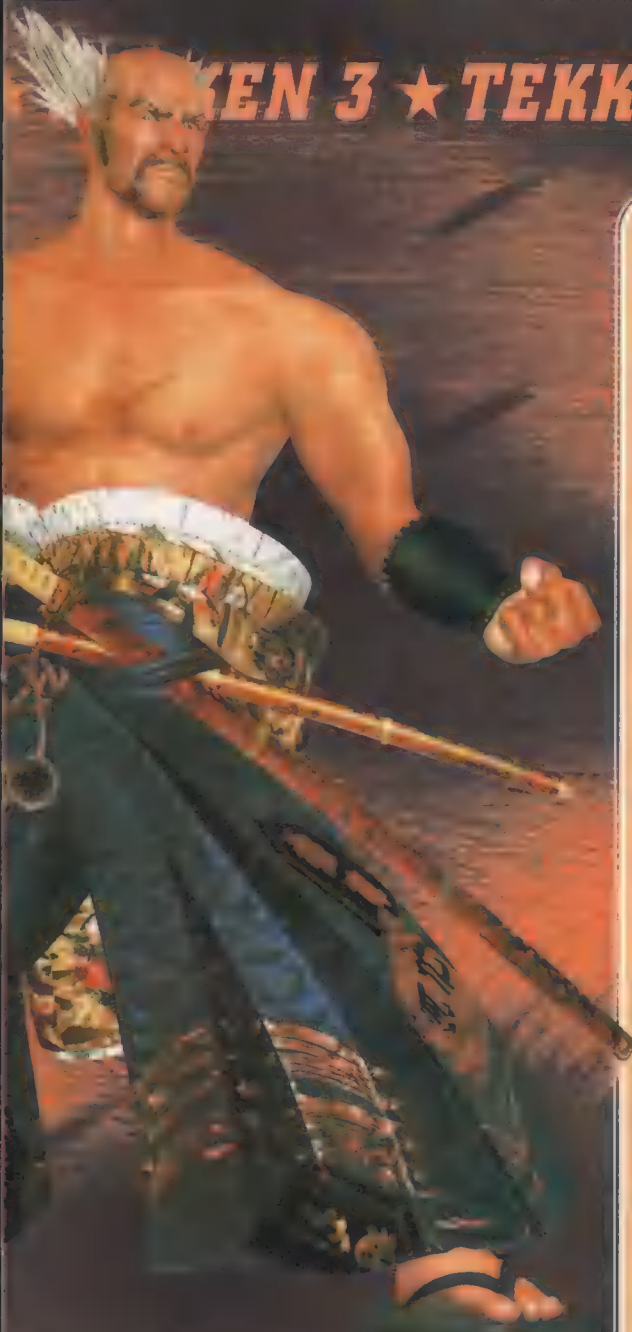












## HEIHACHI MISHIMA

Nationalité : Japonaise (renié par le gouvernement)  
 Âge : 73 ans  
 Art de combat : Karate style Mishima  
 Profession : PDG de sa multinationale

### COUPS

One Two Punch  
 Leaping Side Kick  
 Tamansasu-Ichi  
 Tamansasu-Ta  
 Deushouta  
 Gekideushouta  
 Final Flash Combo  
 Thunder Uppercut  
 Wind Uppercut  
 Flash Punch Combo  
 Flash Punch Combo 2  
 Demon Scissors  
 Twin Pistons  
 Demon Slayer  
 Left Splits Kick  
 Right Splits Kick  
 Tsunami Kick  
 Demon Smasher  
 Spinning Demon  
 Spinning Tsunami Kick  
 + Flash punch  
 + Thunder Uppercut  
 Leaping Middle Kick  
 Leaping Low Kick  
 Hell Axle  
 Rising Sun  
 Demon Uppercut  
 Shadow Moving  
 Rashoumon  
 Hammer Strike  
 Death Smasher  
 Demon Stamp  
 Demon Strike  
 Power Bomb  
 Neck Breaker  
 Pachiki  
 Dantoushu

Naraku  
 Stone Head  
 Demon Back Hold  
 Prise  
 Ki Ai Da Me  
 Itsutetsu  
 Pachikikurede

### COMMANDES

○○○○  
 ⇨⇨⇨○○○  
 ⇨○○⇨○○○  
 ⇨○○⇨○○○  
 ○○○  
 ⇨○○○  
 ○○○○○○  
 ⇨★⇨○○○  
 ⇨★⇨○○○  
 ○○○○  
 ○○○○  
 ○○○○  
 ⇨○○○  
 ⇨○○  
 se relevant ○○○○  
 ⇨⇨⇨○○  
 (#1)⇨★⇨○○○○○○  
 pendant #1 ★○○○  
 pendant #1 ★○○  
 pendant #1 ★○○  
 ⇨★⇨○○○  
 ⇨★⇨○○○  
 ⇨○○○  
 ⇨○○○  
 ⇨⇨○○  
 ⇨⇨★○○  
 ⇨○○  
 se baissant ○○  
 se baissant ○○○○  
 ⇨○○  
 ⇨○○  
 de près ○○  
 de près ○○  
 de près ⇨⇨○○  
 de près (gauche) ○○  
 ou ○○  
 de près (droite) ○○ ou ○○  
 de près ⇨⇨○○  
 de près (dos) ○○ ou ○○  
 de près dos tourné ○○ ou ○○  
 ○○  
 ⇨ (après un coup de pied contre)  
 de près ⇨⇨○○ P

### NIVEAUX

H, H  
 M (G)  
 H, B, B  
 H, B, B  
 M  
 M  
 H, H, M  
 M  
 M  
 H, H, M  
 H, H, H  
 M (S)  
 M, M  
 H, H, H  
 M  
 M  
 M, M  
 H, H  
 B, B, B  
 M, M  
 M  
 M  
 M  
 B  
 H, B  
 M, M  
 M  
 D  
 M  
 M  
 M, M  
 S  
 I  
 P  
 P  
 P  
 P  
 P  
 P  
 D  
 P

### PUISSANCES

5, 8 ou 6, 8  
 30  
 6, 21, 25  
 6, 21, 30  
 22  
 22  
 5, 8, 22 ou 6, 8, 22  
 35 (52)  
 25  
 5, 8, 18 ou 6, 8, 18  
 5, 8, 18 ou 6, 8, 18  
 25  
 8, 21  
 10, 15, 25  
 24  
 27  
 12, 21  
 30 (40)  
 17, 14, 14  
 18, 21  
 22  
 35 (28)  
 35  
 21  
 17, 22  
 25, 15  
 30  
 25  
 15  
 15, 26  
 25  
 70  
 30\*2  
 30\*1  
 33  
 40\*2  
 46\*1  
 35  
 45  
 selon la prise  
 29 (Kuma42)\*5



### 10 HITS COMBOS

COMMANDES  
 NIVEAUX  
 PUISSANCES

|      |    |    |    |     |    |    |     |    |    |
|------|----|----|----|-----|----|----|-----|----|----|
| 1    | 2  | 3  | 4  | 5   | 6  | 7  | 8   | 9  | 10 |
| ⇨⇨○○ | ○○ | ○○ | ○○ | ★○○ | ○○ | ○○ | ★○○ | ○○ | ○○ |
| H    | H  | H  | H  | M   | M  | B  | H   | M  | M  |
| 7    | 8  | 6  | 7  | 6   | 11 | 5  | 5   | 8  | 30 |

COMMANDES  
 NIVEAUX  
 PUISSANCES

|     |    |    |    |     |    |    |     |    |    |
|-----|----|----|----|-----|----|----|-----|----|----|
| 1   | 2  | 3  | 4  | 5   | 6  | 7  | 8   | 9  | 10 |
| ⇨○○ | ○○ | ○○ | ○○ | ★○○ | ○○ | ○○ | ★○○ | ○○ | ○○ |
| M   | H  | H  | B  | B   | M  | H  | H   | M  | M  |
| 17  | 5  | 6  | 8  | 8   | 5  | 10 | 5   | 6  | 35 |

|    |    |    |    |
|----|----|----|----|
| 7  | 8  | 9  | 10 |
| ○○ | ○○ | ○○ | ○○ |
| H  | M  | M  | M  |
| 5  | 8  | 21 | 25 |

10  
 ○○  
 M  
 3







## ANNA WILLIAMS

Nationalité : Irlandaise

Âge : 20 ans

Art de combat : Techniques d'assassin basé sur l'aïkido et les arts martiaux

Profession : ex-étudiante

### COUPS

One Two Punch  
PK Combo  
PDK Combo  
Double Smash  
Blonde Bomb  
Uppercut Straight  
Rave Kickse  
Flash Combo  
Triple Smash  
Frozen Kick  
Hunting Kick Combo  
Kneel Kick  
Rapid Kick Combo  
Spark Combo  
Creak Attack & R High Kick  
Creak Attack & L High Kick  
Creak Attack & L Low Kick  
L Middle & R High Kick  
R High & L Spin Low Kick  
Double High Kick  
L Low Kick & R Uppercut  
R Low Kick & Back Spin Chop  
Bone Cutter  
Reverse PDK Combo  
Somersolt Kick  
Somersolt Kick  
Quick Somersolt Kick  
Cross Cut Saw  
Quick Smash  
Death kick  
Cold Blade  
Right Hand Stap  
Cat Slast

### COMMANDES

○○○○  
○○○○  
○○○○  
○○○○  
⇨⇩○○ ou ⇩○○  
⇨○○○  
relevant (se baissant) ○○○○  
⇨○○○○  
○○ (⇨○○) ○○○○  
⇩ (⇨) ○○○○  
⇨○○○○  
⇨○○○○  
○○ (⇨○○) ○○○○  
⇨○○○○  
⇨○○○○  
⇨○○○○  
⇨○○○○  
○○○○  
○○○○  
⇩ (⇨) ○○○○  
⇩ (⇨) ○○○○  
⇨⇨⇨  
○○ ⇩○○ ou ○○○○  
⇩⇨ (⇨ ou ⇨) ○○○  
⇩⇨ (⇨ ou ⇨) ○○○  
⇨ (⇨ ou ⇨) ○○○  
⇨○○○○  
⇨○○○○  
se baisser ⇨○○○  
se baisser ⇨○○○  
se baisser ⇨○○○

### NIVEAUX

H, H  
H, H  
H, B  
H, H  
M  
M, H  
B, M  
M, H, H  
H (M), H, H  
B, M  
H, B, H  
M (G, S)  
M, H, H, H  
H (M), H, H, B  
M, H, H  
M, H, H  
M, H, H  
M, H  
H, B  
H, H  
B, M  
B, H  
M  
H, B  
M  
M  
M  
H, H, M  
HH  
B  
B  
M  
M

### PUISSANCES

10, 10  
10, 20  
10, 10  
10, 15  
20  
10, 15  
5, 10  
10, 10, 6  
10 (15), 10, 15  
10, 15  
20, 10, 14  
16  
10, 6, 8, 15  
10 (15), 10, 6, 22  
10, 12, 15  
10, 12, 20  
10, 12, 10  
10, 15  
20, 15  
25, 15  
12, 10  
7, 10  
20  
10, 15  
40 (30 ou 40)  
30 (25 ou 35)  
22  
10, 10, 13  
15, 18  
20  
15  
25  
25











## GON

Nationalité : Terrienne  
Art de combat : Dinosaur Fighting

Âge : Pré-historique  
Profession : Animal Commander

### COUPS

Rakko Goroshi  
Sai Gaeshi  
Wani Barai  
Wani Goroshi  
Niwatori Zuki  
Inoshishi Goroshi

Arumajiro Goroshi  
Arumajiro Goroshi - Shika Zuki  
Ashika Punch  
Gon Punch  
Sukanku Goroshi  
Hebi Otoshi  
Ojiki  
Ohiruné  
Shirimochi  
Yasei Bashiri  
Manmoth Tsubushi  
Dacho Gari

Musasabi Otoshi  
Kuma Daoshi  
Kirin Goroshi  
Tobiuo Goroshi  
Yashigani Otoshi

### COMMANDES

⇒○○  
⇒○○  
⇒○○○  
⇒○○  
⇒○○○○  
⇒○○  
ou en courant ⇒○○  
⇒⇒○○  
⇒⇒○○○  
⇒★⇒  
⇒○○  
⇒○○  
⇒○○  
⇒○○  
⇒○○  
⇒○○  
⇒○○  
◇(ou ○)○○  
pendant le saut ○○  
ou ○○○  
en l'air ○○  
A l'atterrissage ○○  
◇(ou ○ ou ◇)○○  
◇(ou ○ ou ◇)○○  
accroupi ○○ ou ◇○○ ou○○

### NIVEAUX

M  
B  
B, ■  
M  
M, M, M  
M  
M, M  
M, M  
M  
H  
I  
M  
G  
D  
D  
D  
M, M  
M, H, M, B  
M  
B  
M  
M  
M

### PUISSANCES

40  
15  
12, 17  
40  
7, 14, 21  
25  
21, 21  
21, 21  
20  
30  
10  
15  
10, 26  
10, 10, 10, 10  
15  
25  
21  
35  
25





## COUPS

Zôgamé Otoshi

Mogura Goroshi

Kangarû Goroshi

Tatsumaki

Tatsumaki Combo

Yasei no Otakebi

Yama-Arashi Goroshi

Yama-Arashi Goroshi Couché

Triple punch

Kyoboku Daoshi

Pengin Zuki

Uzura Geri

Ryo-Uzura Geri

Ki Ai Dame

Tamago Wari

Katsuo No Ipponzuri

Same Goroshi

Hebi Goroshi

Arikui Goroshi

Prise par derrière

Gon Strungle hold

Gon Giant Swing

Gon Golden head pad

Gon Figure for leg rock

Gon Korogashi

Gon korogashi


Gon Gyaku Takahajime


Gon Half Boston club


Gon Camel Crush

Gon Yumiya Gatame


## COMMANDES

accroupi 

ou accroupi 

accroupi 

ou en se baissant 


accroupi 

#1 

pendant #1 




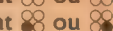

#2  ou 

couché pendant #2 

 Xn...






se relevant  ou 

se relevant  ou 


se relevant 




de près  ou 

de près 


à gauche de l'adversaire

 ou 

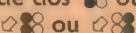
à droite de l'adversaire

 ou 

derrière l'adversaire

 ou 

de dos  ou 

 ou 

tête adv face à Gon



tête adv face à Gon



tête adv face à Gon

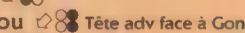


tête adv face à Gon

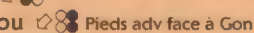
à gauche  ou 

à droite  ou 

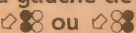


OU  Tête adv face à Gon

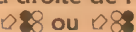


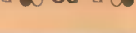
OU  Pieds adv face à Gon

à gauche de l'adv

 ou 

à droite de l'adv

 ou 

 ou 

## NIVEAUX

B

M

M

M, B, B, B, B, B, B

M

I

I

I

H, M, M, H, M, M Xn...

I

M

M

M

P

P

P

P

P

P

P adv par terre de dos

P adv par terre de dos

P adv par terre de dos

P adv par terre de dos

P adv par terre de dos

P adv par terre de dos

P adv à plat ventre

P adv à plat ventre

P adv à plat ventre

P adv à plat ventre

## PUISSANCES

21

22

20

10, 10, 10, 10, 10, 10

21

20

15

15

5, 8, 6, 5, 8, 6 Xn...

100, 1

20

20

20

35

17

10, 15, 25

42

42

28°3

30°

33°2

33°3

0°1

0°2

32°3

30°4

35°1

37°2



35

## ATTAQUES COUCHÉES


### COUPS

Raizing Cross Chop

Spring Kick

Kensei Kick

### COMMANDES

pendant la roulade  
avant ou arr. 





### NIVEAUX

M

M

B

### PUISSANCES

15

20

6

# ÇA SORT QUAND?

TOUTES LES DATES DE SORTIE SONT SUR LE

# 3615 TCPLUS

(3615 : 2.23F/min)





## BRYAN FURY

Nationalité : Américaine  
 Âge : 29 ans  
 Art de combat : Kick-Boxing  
 Profession : Ex-Flic/Collectionneur de mémoires

### COUPS

Sork Club  
 One-Two Low Kick  
 Stopping  
 Stopping Feint Near  
 Back Spin Kick  
 Slayzer  
 Gatring Combinaison  
 Stopping Feint Street  
 Raizing Combinaison

Quicken Bat  
 Sniper So Bad Combo  
 Southern Cross Combinaison  
 Left Body Blow  
 Masher Punch  
 Double Body Blow  
 Body Upper  
 Atomic Blow  
 Rift Upper  
 Devil Crow

Blaizing Combinaison  
 Raizing Combinaison  
 Stopping Triple Punch  
 Fantom Crow

Snake Fang

Sniper So bad  
 Flying Heal Kick  
 Jump Side Kick  
 Near Brake  
 Near Clash  
 Double Near Clash  
 Tornado Kick  
 Quick Low Kick  
 Leg Slash  
 Snake Combinaison  
 Snake Edge  
 Side Hammer

Graviton Hammer  
 Quick Graviton Hammer  
 Sway  
 Sway & Smasher

### COMMANDES

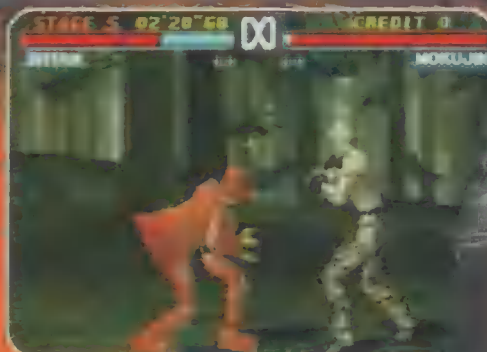
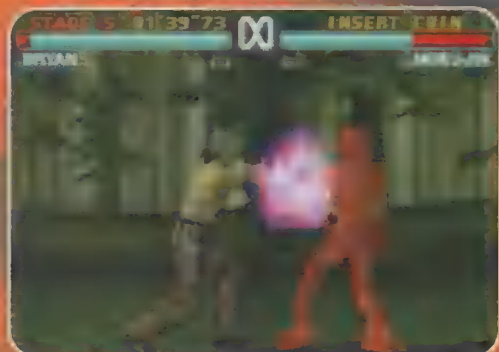
□●●  
 ●●●●●  
 □●●  
 □●●●  
 ●●ou●●  
 □●●●  
 ●●●●●  
 □●●●  
 □●●●●●  
 ou ●●●●●  
 ●●●  
 □●●●●  
 ●●●●  
 □●●  
 □●●●  
 □●●  
 #1 se relevant ●●  
 après #1 □ou●●  
 se relevant ●●  
 pendant  
 le décalage ●●  
 ●●●●●  
 ●●●●●  
 □●●●●●  
 pendant  
 le décalage ●●●  
 ●●ou□●  
 ou □●● ou □●  
 □ ou □●  
 □ ou □●  
 □●  
 se relevant ●●  
 se relevant ●●●  
 se relevant ●●  
 □●  
 □●  
 ●●●●●●  
 □●  
 pendant  
 le décalage ●●  
 □●●  
 □●●  
 □●  
 □●□●

### NIVEAUX

H  
 H, H, B  
 H  
 H, M  
 M  
 M  
 M, M, M, B  
 H, H  
 H, H, M, M  
 M, H  
 H, M, H  
 H, H, M  
 M  
 H  
 M, M  
 M  
 M  
 M  
 M  
 H  
 M  
 M  
 H  
 M  
 M  
 H, H, H, H, H  
 B  
 M  
 H  
 I  
 I  
 D  
 H

### PUISSANCES

26  
 6, 8, 15  
 20  
 20, 12  
 18 (22)  
 36  
 18, 11, 10, 12  
 20, 12  
 6 (6), 8, 11, 14  
 18, 16  
 18, 14, 13  
 6, 15, 17  
 10  
 30  
 10, 16  
 18  
 21  
 18  
 33  
 6, 8, 11, 12  
 18, 11, 10, 14  
 20, 12, 11, 14  
 28  
 14, 21  
 25  
 21 (22)  
 25  
 20  
 22  
 22, 16  
 28  
 9  
 26  
 6, 15, 21, 21, 21  
 17  
 26  
 60  
 21  
 21  
 21







## COUPS

Southern Cross Plus One  
Right Back Knuckle  
Double Back Knuckle  
Combinaison A  
Slash Combinaison B  
Atomic Combinaison A  
Atomic Combinaison B  
Freeze Combinaison  
Shoot Upper  
Side Low  
Flying nee Kick  
Snake Clash  
Special Step  
Chariage  
Contre

## COMMANDES

○○○○○○○  
○  
○  
○  
○  
○○○○○○○  
○○○○○○○○  
○○○○○○○○  
se relevant ○  
○  
○  
○  
○  
○  
○ (ou ○)  
ou ○ (ou ○)  
de près ○  
de près ○  
de près (gauche) ○ ou ○  
de près (droite) ○ ou ○  
de près (dos) ○ ou ○  
de près (dos tourné) ○  
de près ○  
de près ○  
de près ○  
de près ○

## NIVEAUX

H, H, M, H  
H  
H, H  
H, M  
H, H, M  
H, H, H, M  
H, H, H, H, M  
H, H, H, B  
M  
B  
H  
M  
D  
D  
P  
P  
P  
P  
P  
P  
P  
H, H, H  
M  
M, M, M, M

## PUISSANCES

6, 15, 17, 16  
21  
21, 21  
21, 26  
21, 21, 26  
6, 15, 21, 26  
6, 15, 21, 21, 26  
20, 12, 11, 12  
12  
15  
25  
30  
  
30\*1  
30\*2  
40\*1  
40\*2  
60  
Selon la prise  
10, 8, 27\*3  
21, 21, 21  
18  
10, 15, 12, 11

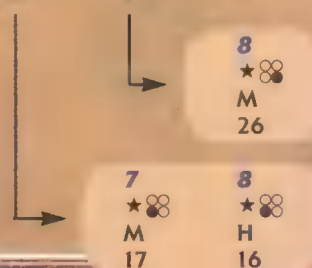


37

## 10 HITS COMBOS

COMMANDES  
NIVEAUX  
PUISSANCES

|            | 1  | 2  | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9  | 10 |
|------------|----|----|---|---|---|---|---|---|----|----|
| COMMANDES  | ○  | ★  | ★ | ○ | ○ | ○ | ★ | ○ | ○  | ○  |
| NIVEAUX    | H  | M  | M | M | H | H | H | H | M  | H  |
| PUISSANCES | 20 | 12 | 5 | 7 | 3 | 8 | 5 | 5 | 10 | 21 |





20  
12  
15, 15, 15, 15, 15, 40  
18, 25, 25, 40  
12, 21, 20  
18, 15, 18  
21, 22 (21, 17)  
  
15, 12, 15  
  
15, 10, 15  
40  
22  
26  
12, 15, 15, 30  
20, 40, 60, 80, 199





## PUISSANCES

|   |       |
|---|-------|
| M | 25    |
| I | 60    |
| B | 12    |
| B | 21    |
| D |       |
| P | 35°1  |
| P | 30°2  |
|   |       |
| P | 40°1  |
|   |       |
| P | 40°2  |
| P | 30,40 |
| P | 70    |
| P |       |
| P | 58°3  |
| P | 45°2  |
| P | 40°1  |
| P | 30°2  |
| P | 30°2  |
| P | 33°3  |
| P | 60    |
| P | 32°2  |
| P | 35°2  |
| P | 25    |
| P | 10    |

## COMMANDES NIVEAUX PUISSANCES

|              |              |             |             |             |             |             |             |              |               |
|--------------|--------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|--------------|---------------|
| 1<br>M<br>10 | 2<br>B<br>6  | 3<br>B<br>5 | 4<br>M<br>7 | 5<br>M<br>7 | 6<br>H<br>6 | 7<br>M<br>6 | 8<br>M<br>8 | 9<br>M<br>21 | 10<br>M<br>25 |
| 1<br>M<br>15 | 2<br>M<br>18 | 3<br>B<br>5 | 4<br>B<br>5 | 5<br>M<br>5 | 6<br>M<br>8 |             |             | 9<br>B<br>12 | 10<br>M<br>35 |





## OGRE & TRUE OGRE

**Nationalité :** démoniaque

Âge : millénaire

**Art de combat : art démonique**

**Profession :** démon

## COUPS

Awase Zuki  
Migishoteihouchi  
Seiranken  
Double Face Breaker  
Leg Vasquer  
Side Winder  
Lee Sliding  
Lee Kick combo  
Blazing Kick  
#1 Infinity Kick Combo  
#1 Infinity Kick Combo  
Infinity Kick Combo  
Infinity Kick Combo  
Gold Blade  
Light Hand Step  
Cat Thrust  
Bloody Scissors  
Hammer Hill  
Snake Blade  
Snake Kick  
Hunting Hawk  
Enzui Giri  
Black Shoulder Attack  
Knuckle Bomb  
Jumping Knuckle Bomb  
Jumping Super Knuckle  
Super Knuckle Bomb  
Kunaigiri  
Kunaigage  
Mashinken  
Ryushageri  
Ryushageri Onigoroshi  
Kikokurenken  
Senkorekken  
Kakato Oroshi  
Migikakato Oroshi  
Hidarikakato Oroshi  
Hasaishū  
Tornado King  
Ketsu-arū-kea-torū  
Rift Up Slam  
Bear Hack  
Blade throw  
Hunging neck throw  
Blade Soccer  
Prise  
Zanzetsu

## COMMANDES

→   
 ↓   
 ↘   
 ↗   
 → →   
 ←   
 → → ★   
 ↓ ★   
 ↓ ↘   
**Se levant** ↓   
**Se levant** ↘   
**Pdt #1** ↓ (répéter à l'infini)...  
**Pdt #1** ↘ (répéter à l'infini)...  
 ↓   
 ↓   
 ↓   
 ↘   
 → → ★   
 ↓   
 ↓ ↓   
 ↘   
 → →   
 ↘   
 ↘ ★   
 ↘ ★ ↓  
 ↘ ↓  
 ↘   
 → → ★   
**Se relevant**   
 ↘   
 ↘   
  
  
**Se relevant**   
 →   
 → →   
  
**Se relevant**   
 → →   
**De près**   
**De près**   
**De près (gauche)** ou   
**De près (droite)** ou   
**De près (dos)** ou   
**De près dos tourné** ou   
**De près** ↘ ★

## NIVEAUX

|                      |                       |
|----------------------|-----------------------|
| M                    | 40                    |
| M                    | 28                    |
| I                    | 100                   |
| M, M                 | 16, 10                |
| H                    | 35                    |
| I                    | 60                    |
| B                    | 15                    |
| B, H                 | 7, 20                 |
| M                    | 30                    |
| M, M, B, M, H, Xn... | 15, 25, 15, 10, Xn... |
| M, M, M, H, Xn...    | 10, 25, 10, Xn...     |
| B, M, H, Xn...       | 10 Xn...              |
| M, M, H Xn.....      | 15 Xn...              |
| B                    | 25                    |
| M                    | 40                    |
| M                    | 30                    |
| I                    | 50                    |
| M                    | 20                    |
| B, B, M              | 12, 19, 25            |
| B, B, B              | 12, 19, 7             |
| M, M, B              | 15, 14, 25            |
| H                    | 40                    |
| M                    | 30                    |
| M                    | 35                    |
| M                    | 35                    |
| I                    | 45                    |
| I                    | 45                    |
| I                    | 22                    |
| I                    | 25                    |
| M                    | 25                    |
| M                    | 20                    |
| M, M                 | 20, 25                |
| H, H, H              | 5, 15, 18             |
| H, H, M              | 5, 8, 15              |
| M, M                 | 13, 21                |
| M                    | 27                    |
| M                    | 23                    |
| M                    | 25                    |
| H                    | 28                    |
| M, I                 | 15, 20                |
| P                    | 30° 1                 |
| P                    | 10, 25° 2             |
| P                    | 10, 15, 25° 1         |
| P                    | 40° 2                 |
| P                    | 70                    |
| P                    | Selon la prise        |
| P                    | 30                    |

## PUISSANCES

40  
28  
100  
16, 10  
35  
60  
15  
7, 20  
30  
15, 25, 15, 10, Xn...  
10, 25, 10, Xn...  
10 Xn...  
15 Xn...  
25  
40  
30  
50  
20  
12, 19, 25  
12, 19, 7  
15, 14, 25  
40  
30  
35  
35  
45  
45  
22  
25  
25  
20  
20, 25  
5, 15, 18  
5, 8, 15  
13, 21  
27  
23  
25  
28  
15, 20  
30°1  
10, 25°2  
10, 15, 25°1  
40°2  
70  
Selon la prise  
30



## TRUE OGRE Spécial

### COUPS

Holocaust Napalm  
Blazing Inferno  
Hurricane Mixer  
Low Tail Cutter  
MiddleTail Cutter  
Double Tail Cutter  
Spin Tail  
Another Dimension  
Demon Vice (contre)

### COMMANDES

☼  
☼☼  
☼☼☼  
☼☼☼  
☼☼☼☼  
☼☼☼  
☼☼  
Pdt que l'adv est par terre ☼☼  
Bouger accroupi

### NIVEAUX

I  
(H) I  
M  
B  
M  
M, M  
M  
(H) I  
D

### PUISSANCES

30  
40  
25  
25  
25  
25, 25  
25  
40



## OGRE Spécial

### COUP

Kan-nen Shouheki (contre)

### COMMANDES

☼☼

### NIVEAU

I

# BESOIN D'AIDE DANS UN JEU ?

POSE TES QUESTIONS SUR LE

# 3615 TCPLUS

(3615 - 2.23F/min)





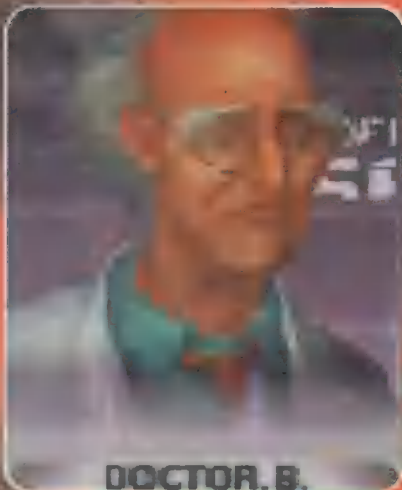
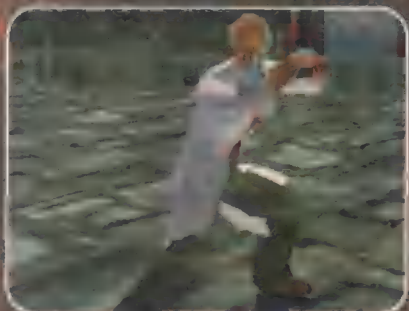
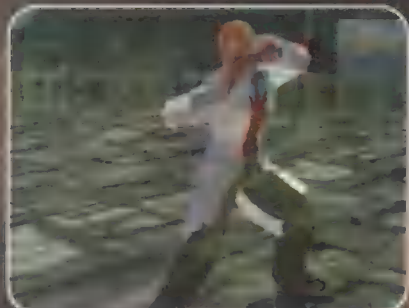
## DOCTOR BOSKONOVITCH

Nationalité : russe

Art de combat : exosquelette cybernetique

Âge : inconnu

Profession : savant Fou



### NOMS

Doctor one-two  
Doctor Side Kick  
Doctor Light Throw  
Twin Bang Combo A

Twin Bang Combo B

Rojinken  
Kenjinken  
Jack Timer  
Black Smoker  
Panic Genom  
Panic Smoker  
Flink Doctor  
Base Steel A  
Base Steel B  
Plot Blast  
Shineisoku  
Leg Counter  
896°K  
Back Plot Blast  
Horaeisoku

Chorokasu  
Chorotsu  
Panic Doctor  
Panic Doctor " suite "  
New Trino Blast

Manto Burst  
Genom Burst  
Back Fire  
Back Fire-Genom Burst  
Mando Back Blow  
Quick Slicer  
Quick Down  
Bioreactor  
Manji Agura  
Doctor Manji Car  
Doctor Cozak  
Doctor Miner  
Doctor low kick combo  
Musorenken  
Roshinken  
Roshinmetsuretsuken  
Robakuren  
Tenir Debout

Shuttle Vector  
Shuttle Dance  
Grey Morset  
Binpoint Shuttle Vector  
Secure Ped Eye  
Senintetsu

Chopachiki  
Black Belt Ohsotogari  
Black Belt  
Niohkudaki  
Frankensteiner

### COMMANDES

⊗⊗⊗  
⊗⊗  
⊗  
⊠⇒(⊠ ou ⊠★)  
⊗⊗⊗⊗⊗⊗  
⊠⇒(⊠ ou ⊠★)  
⊗⊗⊗⊗⊗⊗⊗⊗  
⊠⊗  
⊠⊗  
⊠⇒⊗  
⊠⇒⊗  
⊠⇒⊗  
⊠⇒⊗  
⊠⇒⊗  
⊠⇒⊗  
⊠⇒⊗  
⊠ (ou ⊠ ou ⊠ ou ⊠)   
⊗⊗ Ki Ai Da Me  
au milieu du Plot Blast   
au milieu du Shineisoku   
au milieu du Shineisoku   
⊠⊗  
au milieu du B.Plot Blast  
⊠ ou ⊠  
au milieu du Horaeisoku   
au milieu du Horaeisoku   
⊗⊗⊗  
 pdt le Panic Doctor  
⊠ (pnt qu'il tombe  
en arrière   
⊗ adversaire dans le dos  
⊠⇒⊗⊗ (de dos)  
⊠⇒⊗⊗ (de dos)  
⊠⇒⊗⊗⊗ (de dos)  
⊠⇒⊗⊗ (de dos)  
⊠⊗  
⊠⊗  
⊠ (ou ⊠)   
⊠⊗  
n'importe quel bouton  
⊗⊗⊗⊗⊗⊗  
⊠⇒⊗⊗  
⊗⊗  
⊠⊗⊗  
pendant décalage   
pendant décalage   
⊠⊗  
pendant qu'il tombe   
ou ou   
⊗  
au milieu du S.Vecto Punch  
au milieu de la S.Dance   
⊗  
⊠(ou   
après un contre Kick droit,  
faire une direction (sauf la garde)  
en face de l'adversaire  
 a droite  
⊗ a gauche  
⊗ dans le dos  
Panic Genom (rapproché)

### NIVEAUX

M, M  
B  
B  
M, B, B, M, M  
M, B, B, M, M  
M  
H  
M  
M  
M (P)  
M, M  
M  
M  
M  
D  
H  
H  
Ki Ai de dos  
D  
M  
M  
D  
D  
M  
M  
M  
M, M  
H  
B  
D  
D  
D  
B, B, B, B, B  
M  
B, B  
M, M  
M  
M  
I  
D  
P  
P  
D  
D  
P  
P  
P  
P  
33°3  
40°2  
45°1  
60  
18

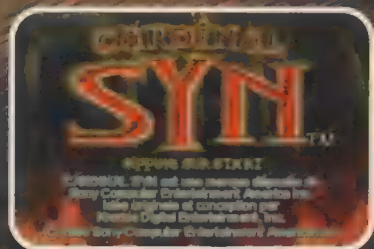
### PUISSANCES

4, 10  
12  
10  
13, 8, 10, 12, 13  
13, 8, 10, 12, 13  
25 (37)  
15  
20  
30  
15 (21)  
25, 28  
30  
27  
17  
41  
30 (45)  
47  
38  
27  
25  
25  
20  
20, 25  
15  
10  
10, 10  
15, 12, 10, 12, 12, 12  
8  
12,7  
8,21  
18  
18,25  
60  
38  
Contre  
Contre









# CARDINAL SYN ★ CARDINAL

BASTON  
COUPS  
SPECIAUX



*Cardinal Syn est un jeu de baston révolutionnaire – et je pèse mes mots... Des décors fabuleux et variés, des combattants très diversifiés (du nain au dragon en passant par une plantureuse Egyptienne) et, surtout, des pièges et des bonus qui vous obligeront à élaborer de véritables stratégies. De plus, chaque personnage possède des coups spéciaux proprement ahurissants : vous tremblerez devant la Nuée de météores de Kron, ou resterez baba face à la magie de Juni – les bras vous en tombent, littéralement... Enfin, si chaque personnage possède un bouclier qui peut absorber les coups adverses, celui-ci se brisera si vous le mettez trop à contribution... Fini les petits joueurs qui se mettent tout le temps en garde pour éviter les Combos !* **CHUB**

## CARDINAL SYN

### LES PERSOS CACHÉS

Au départ, 8 combattants sont disponibles. Si vous finissez le jeu avec l'un des persos, vous aurez accès à un combattant caché. Lorsque vous aurez fini le jeu avec tous, et récupéré huit persos cachés, vous aurez la possibilité de jouer avec Syn, premier boss du jeu. Puis, si vous finissez le jeu avec tous les persos cachés, vous aurez accès à Kron, l'ultime boss...



### LES COUPS MORTELS

Les coups mortels sont des Combos dont le dernier enchaînement, s'il atteint l'adversaire, tue ! Chaque personnage en possède un, et la mort qu'il offrira à son adversaire ira de la décapitation au démembrement – un vrai régal ! Pour que ces coups fonctionnent, il faut les réaliser lors du dernier round.



### BIEN GÉRER LES PIÈGES

Chaque décor possède des pièges uniques. Bien qu'il soit possible de les désactiver dans le menu des options, ils offrent un réel plus au jeu. Entraînez-vous dans tous les décors pour d'abord apprendre à éviter les pièges qui s'y trouvent. Ensuite, essayez d'entraîner vos adversaires dans les pièges et, une fois que vous maîtriserez cette technique, vous gagnerez les combats beaucoup plus facilement.



### LES BONUS

Vous trouverez, çà et là dans les décors, des coffres recelant des bonus, comme des potions de soin qui vous redonneront de la vie ou une arme surpuissante qui rendra votre arme destructrice. Dès le début du combat, n'hésitez pas à vous ruer dessus, car votre adversaire n'hésitera pas à le faire à votre place. De plus, certains coffres renferment des potions bleues indispensables pour réaliser certaines magies.



## MOLOCH

**DRAGON PUNCH (1)**

↑ + ○○

**SHURIKEN (2)**

➡ ➡ + ○○

**ROULADE**

← + ○○

**COUP MORTEL (3)**

➡ + ○○ ○○ ○○ ○○ ↑ + ○○



## MCKRIEG

**BOMBES (1)**

↑ ↑ + R2

**PLONGEON (2)**

← + ○○



**BOUSCULADE**

➡ + ○○

**COUP MORTEL (3)**

○○ ○○ ○○ ○○ ➡ + ○○



## BIMORPHIA

**RAYON DE FEU (1)**

➡ ➡ + ○○

**COUP MORTEL (2)**

○○ ○○ ○○ ○○ ← + ○○



**RAYON DE GLACE (3)**

➡ ➡ + ○○









## MONGWAN

### GRIFFE GLACÉE (1)

Vous devez avoir une potion bleue.

↑ ↑ + R2



### DARDS DE FEU (2)

↑ ↑ + R

### DOUBLE HIT (3)

← + ○○



### COUP MORTEL

→ + ○○ → + ○○ ○○ ○○ → + ○○

## ORION

### FLÈCHE (1)

↓ ↓ + ○○



### FLÈCHE D'ÉNERGIE (2)

Vous devez avoir une potion bleue.

↑ ↑ + R



### DOUBLE HIT

← + ○○

### COUP MORTEL (3)

→ + ○○ ○○ → + ○○ → + ○○ ○○



## JUNI

### GLACE (1)

← ← + R2



### ROUE ARRIÈRE

← + ○○

### ROUE AVANT (2)

↑ + ○○



### ATROPHIE (3)

Vous devez avoir une potion bleue.

↑ ↑ + ○○

### COUP MORTEL

→ + ○○ ○○ ○○ → + ○○ ← + ○○







## FINKSTER

### DAGUE (1)

↑ ↑ + ⊗



### EXPLOSIFS (2)

Vous devez avoir une potion bleue.

↑ ↑ + ⊗

### ROULADE (3)

→ + ⊗

### COUPE-JAMBE

← + ⊗

### COUP MORTEL

→ + ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ← + ⊗ → + ⊗



## VANGUARD

### COUP RETOURNÉ

← + ⊗



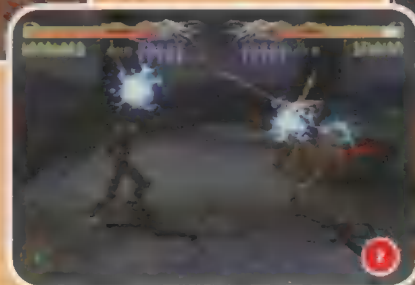
### ESCARMOUCHE (1)

→ + ⊗

### FOUDROIEMENT (2)

Vous devez avoir une potion bleue.

↑ ↑ + ⊗



### GANT MAGIQUE (3)

→ → + R



### COUP MORTEL

⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ← + ⊗

## REDEMPTOR

### CERCLE DE FEU (1)

↑ ↑ + R2



### BOTTE

### SECRÈTE (2)

← + ⊗



### RÉGÉNÉRATION (3)

Vous devez avoir une potion bleue.

↑ ↑ + ⊗



### COUP MORTEL

⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ← + ⊗



## STYGIAN

### CORNES DE LA MORT

➡ ➡ + ○○

### CORNES EMPOISONNÉES (1)

Vous devez avoir une potion bleue.

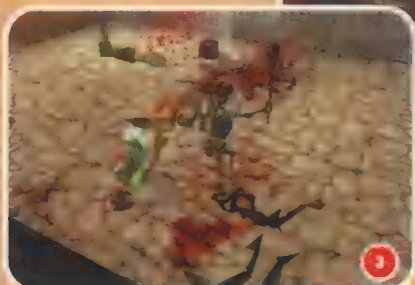
⬇ ⬇ + ○○

### COUP FATAL

⬆ + ○○

### PLONGEON (2)

⬅ + ○○



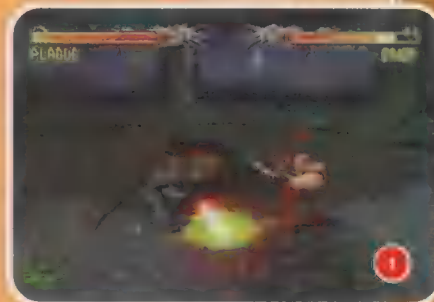
### COUP MORTEL (3)

○○ ○○ ○○ ⬅ + ○○

## PLAGUE

### JET ACIDE (1)

⬇ + ○○



### RETOURNÉ (2)

⬅ + ○○



### FRACASSEMENT (3)

⬅ + ○○



### COUP MORTEL

○○ ○○ ○○ ⬅ + ○○

## KAHN

### BÉLIER

➡ + ○○

### SUPER BÉLIER (1)

Vous devez avoir une potion bleue.

➡ ➡ + ○○

### MANCHETTE (2)

⬇ + ○○

### BOUSCULADE

⬆ + ○○

### COUP MORTEL (3)

⬅ + ○○ ⬅ + ○○ ○○ ○○ ⬅ + ○○







# CARDINAL SYN ★ CARDINAL SYN

## SYN

### FOUDROIEMENT (1)

Vous devez avoir une potion bleue.

↓ ↓ + ○○

### BOULE D'ÉNERGIE (2)

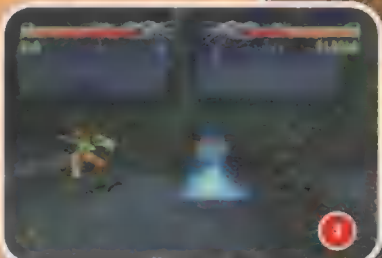
⇒ ⇒ + R

### ÉPÉE CÉLESTE (3)

← ← + R2

### COUP MORTEL

← + ○○ ○○ ○○ ○○ ↓ + ○○



## MONGORO

### PET

↓ + ○○

### SUPER PET (1)

Vous devez avoir une potion bleue.

← ← + ○○

### MANCHETTE

↑ + ○○

### BOUSCULADE (2)

⇒ + ○○

### CISEAUX

← + ○○

### COUP MORTEL (3)

○○ ○○ ○○ ○○ ⇒ + ○○



50

## KRON

### SOUFFLE (1)

⇒ + ○○

### S'ENVOLER

Appuyer plusieurs fois sur R ou R2

Tous les coups qui suivent sont à réaliser lorsque Kron vole

### ATTAQUE FOUDROYANTE

⇒ + ○○ ○○

### COUP DE QUEUE

← + ○○

### PIQUÉ

⇒ + ○○

### PLUIE DE MÉTÉORES (2)

⇒ + ○○

### COUP MORTEL

○○ ⇒ + ○○



## ÇA SORT QUAND ?

TOUTES LES DATES DE SORTIE SONT SUR LE

# 3615 TCPLUS

(3615: 2,23€/min)



# La Nintendo 64 a son magazine!



**EN CADEAU  
AVEC LE  
N°6  
LE PAD  
PORTE-CLEFS  
N 64**



LE **seul** MAGAZINE OFFICIEL NINTENDO



LE JEU DE STRATÉGIE QUI A FAIT LES BEAUX JOURS  
DES JEUX VIDÉOS EST ENFIN DE RETOUR!

"Le jeu met tous les atouts de son côté  
pour devenir un succès et apporter un peu  
de fraîcheur dans une production  
PlayStation essentiellement axée de  
baston ou de course."

CRAZY GAMES

"Voilà une nouvelle qui fera plaisir aux  
vétérans du jeu vidéo ou aux plus  
cérébraux d'entre vous."

PLAYMAG

# SENTINEL

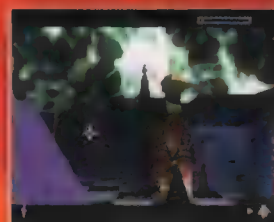
returns

**OFFRE EXCLUSIVE FNAC**

POUR L'ACHAT DE JEU RECEVEZ LE CD  
DES MUSIQUES DE JOHN CARPENTER

**650 NIVEAUX CAPTIVANTS**

**LE 17 JUILLET SUR PC CD  
ET PLAYSTATION**



PlayStation est une marque déposée de Sony Computer Entertainment Inc.



232  
pages!

CONSOLES

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

# CONSOLES

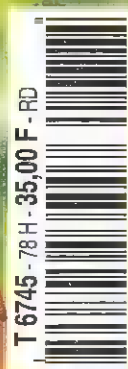
SOURIEZ, VOUS ETES PLOMBÉ !!!

CONSOLES

**TEKKEN 3**  
Les paris cachés, les tips,  
les hits, combos,  
tous les coups spéciaux...  
40 pages pour s'éclater tout l'été  
**SUPPLEMENT BASTON**  
et tous les coups spéciaux de  
Cardinal Syn.

**SUPPLEMENT BASTON**  
**LA SOLUCE DE TEKKEN 3**

**FINAL  
FANTASY VIII**  
LES PHOTOS EXCLUSIVES



# TOMB RAIDER 3

LE GRAND RETOUR DE LARA CROFT SUR PLAYSTATION

40 PAGES SUR  
LES HITS DE NOEL

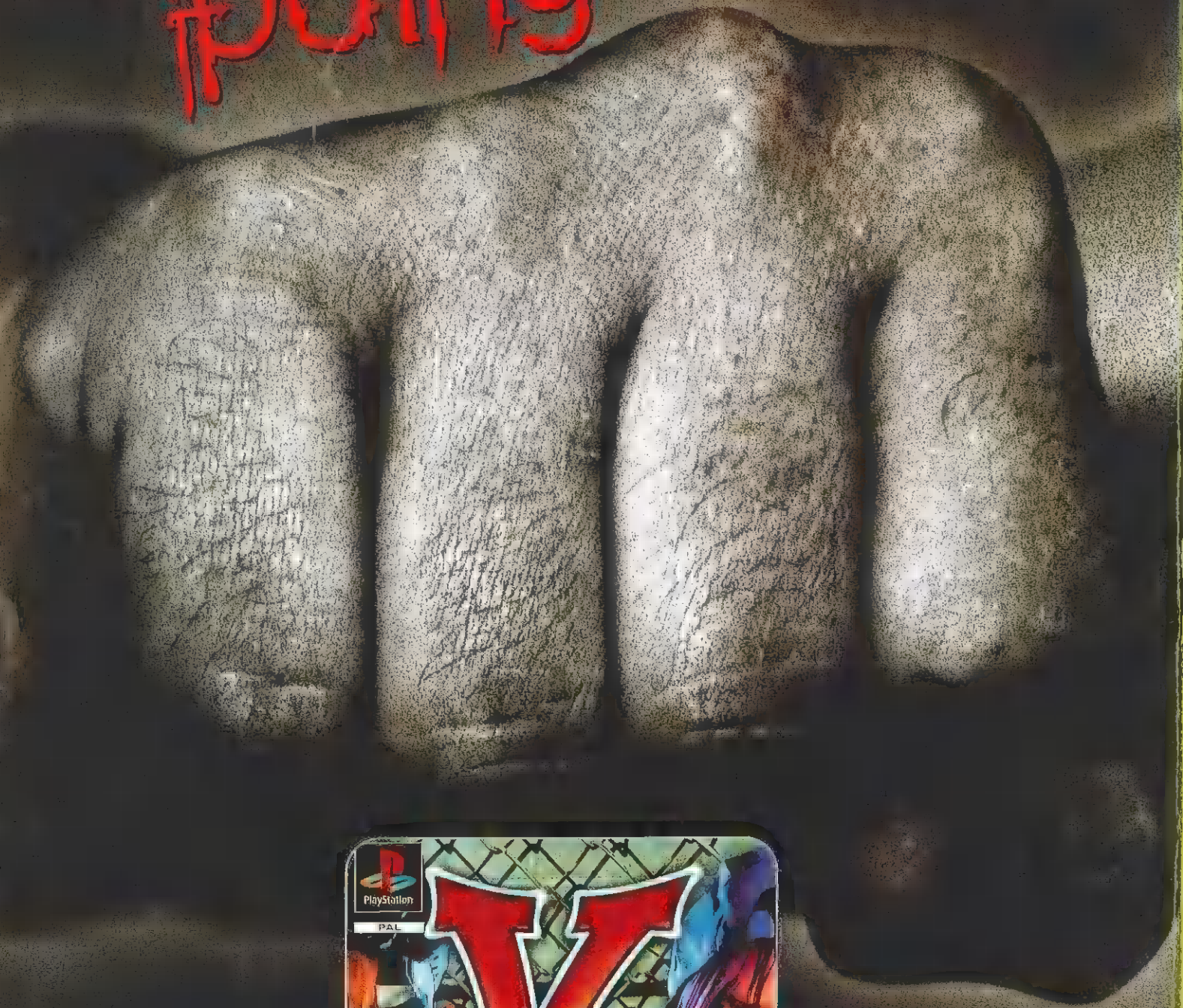


**DREAMCAST LA 128 BITS DE SEGA**  
10 PAGES POUR TOUT SAVOIR

WIPEOUT 64 (N64), CRASH BANDICOOT 3 (PS),  
L'EXODE D'ARE (PS), METAL GEAR SOLID (PS)  
TUROK 2 (N64), LA SUITE DE GOLDEN EYE (N64)



Laisse ton arme aux vestiaires.  
Un **poing** c'est tout !



PlayStation™



VS (\*VERSUS)

LE JEU DE COMBAT DE RUE  
QUI FAIT UN MALHEUR AUX ETATS-UNIS  
ARRIVE ENFIN EN FRANCE

QU

LES M

Comme cha  
à Atlanta. T  
un morceau  
tés qui vont  
l'annonce e  
de Sega. 12  
vue. Caract  
Foncez vite  
aussi dans  
Trombinosc  
salon de l'E  
et gagnez d

P. 106



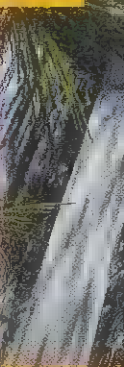
P. 136



0:39-4

Colin McR

P. 42



Le plus gr  
Compte r



# QUOI DE NEUF CE MOIS-CI ?

## LES NOUVELLES DU MOIS.

Comme chaque année, l'**Electronic Entertainment Expo**, s'est tenu à Atlanta. Trois jours de pure folie ! Nous vous avons donc réservé un morceau de choix : 40 pages pour tout savoir sur les nouveautés qui vont envahir la France d'ici Noël. Autre grande nouvelle : l'annonce et la présentation de la **Dreamcast**, la nouvelle console de Sega. 128 bits, cadencée à 200 MHz, qui vont en mettre plein la vue. Caractéristiques techniques, photos des premiers jeux... Foncez vite lire notre dossier spécial. Enfin, vous découvrirez aussi dans ce numéro exceptionnel de Consoles+ un Trombinoscope très, très chaud, avec les plus belles hôtes du salon de l'E3, uniquement pour vous. Votez pour la plus ravissante et gagnez des abonnements à Consoles+.

P. 106



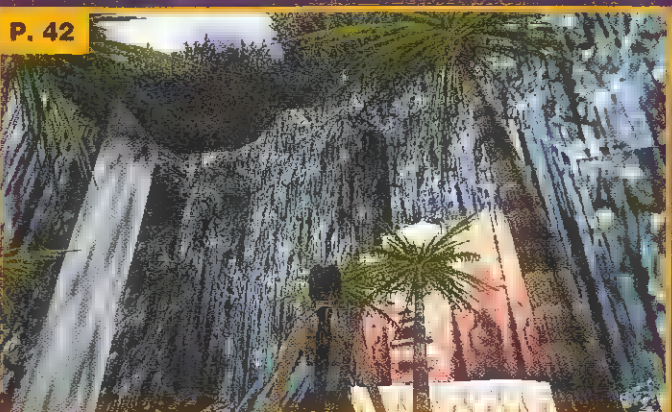
Heart of Darkness arrive sur Playstation. Quatre ans d'attente enfin récompensés !

P. 136



Colin McRae est un superbe jeu de rallye qui risque de faire de l'ombre à V-Rally.

P. 42



Le plus gros salon des jeux vidéo nous a ouvert ses portes. Compte rendu complet en plusieurs centaines de photos !

## TESTS, MODE D'EMPLOI

L'écran-titre des jeux a été remplacé depuis quelques numéros par un drapeau. Celui-ci vous signale l'origine du jeu : français, japonais ou américain (sortie officielle ou import, donc). Nous vous indiquons également la langue des textes et des voix, car cela peut avoir son importance. Par exemple, un jeu japonais peut parfaitement contenir des textes ou des voix en anglais.



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **ANGLAIS**
- Textes : **ANGLAIS**



## CONSOLES+ D'OR

Le logo Consoles+ d'Or est la plus importante récompense qu'un jeu puisse obtenir. Ces jeux sont rares car exceptionnels, on en dénombre seulement quelques unités chaque année. Posséder impérativement.

## MEGA HIT

Les Mega hit sont des jeux que Consoles+ a classé parmi les meilleurs du moment. C'est un achat sûr.



## CODE DES PRIX

- A : jusqu'à 99 francs (est-ce encore possible ?)
- B : de 100 à 199 francs
- C : de 200 à 299 francs
- D : de 300 à 399 francs
- E : de 400 à 499 francs
- F : de 500 à 999 francs
- G : de 1 000 à 1 499 francs
- H : plus de 1 500 francs
- I : comme l'aire
- K : boukadin
- X : Pour les plus âgés d'entre vous
- Z : Z'êtes vraiment nul !





## 8 TROMBINO

L'E3 à Atlanta, ce n'est pas seulement un salon consacré aux jeux vidéo, c'est aussi une expo vivante d'hôtes (presque) nues. L'occasion de gagner des abonnements à Consoles+.

## 12 JAPON

La prochaine console de Sega porte un nom : la Dreamcast ! Premières photos et premiers jeux, en direct du Japon.

## 56 ANIME+

Le Panda, plus affreux que jamais en cette période de grosses chaleurs, vous livre les dernières infos mangas et animés.

## 42 SALON

Le salon de l'E3 à Atlanta en 40 pages et quelque 200 photos. Effrayant !

## 96 WIP

Space Circus arrive enfin sur Nintendo 64. Un reportage exclusif chez Infogrames.

## 100 NEWS

Salon de l'E3 oblige, les News de l'été ont été quelque peu réduites : du concentré (avec la pulpe), mais que du bon !

## 106 TESTS

L'été de tous les dangers : Heart of Darkness (PS), Breath of Fire 3 (PS), Alundra (PS), KoF 97 (PS), Men in Black (PS), GT 24 (Saturn), Colin McRae Rally (PS)... de tout pour tout le monde !

## 160 TIPS

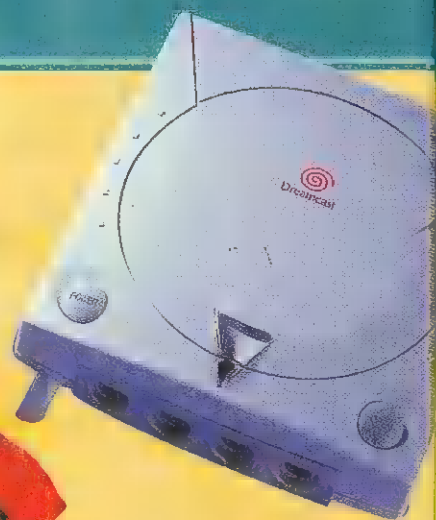
Switch, quand il ne passe pas ses journées à tenter de joindre sa copine en Angleterre, vous livre aussi des tips. Eh oui...

## 170 COURRIER

Dans la série "sports extrêmes", l'oncle Hourkh et Bomboy continuent leurs expérimentations. Ça plane pour eux...

## 178 PA

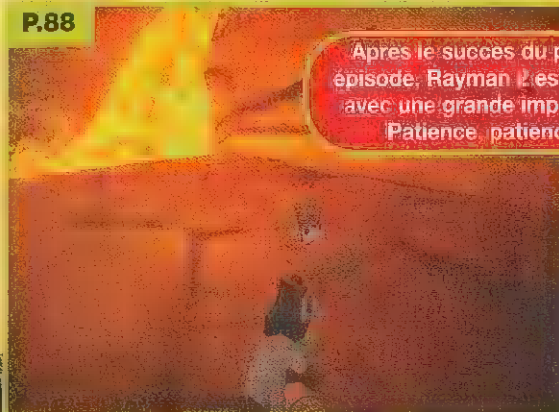
Achat, ventes, échanges...



P.12

Dreamcast, la prochaine console de Sega est déjà prête. 128 bits pour vous faire rugir de plaisir.

P.88



Après le succès du premier épisode, Rayman 2 est attendu avec une grande impatience. Patience, patience...

P.68

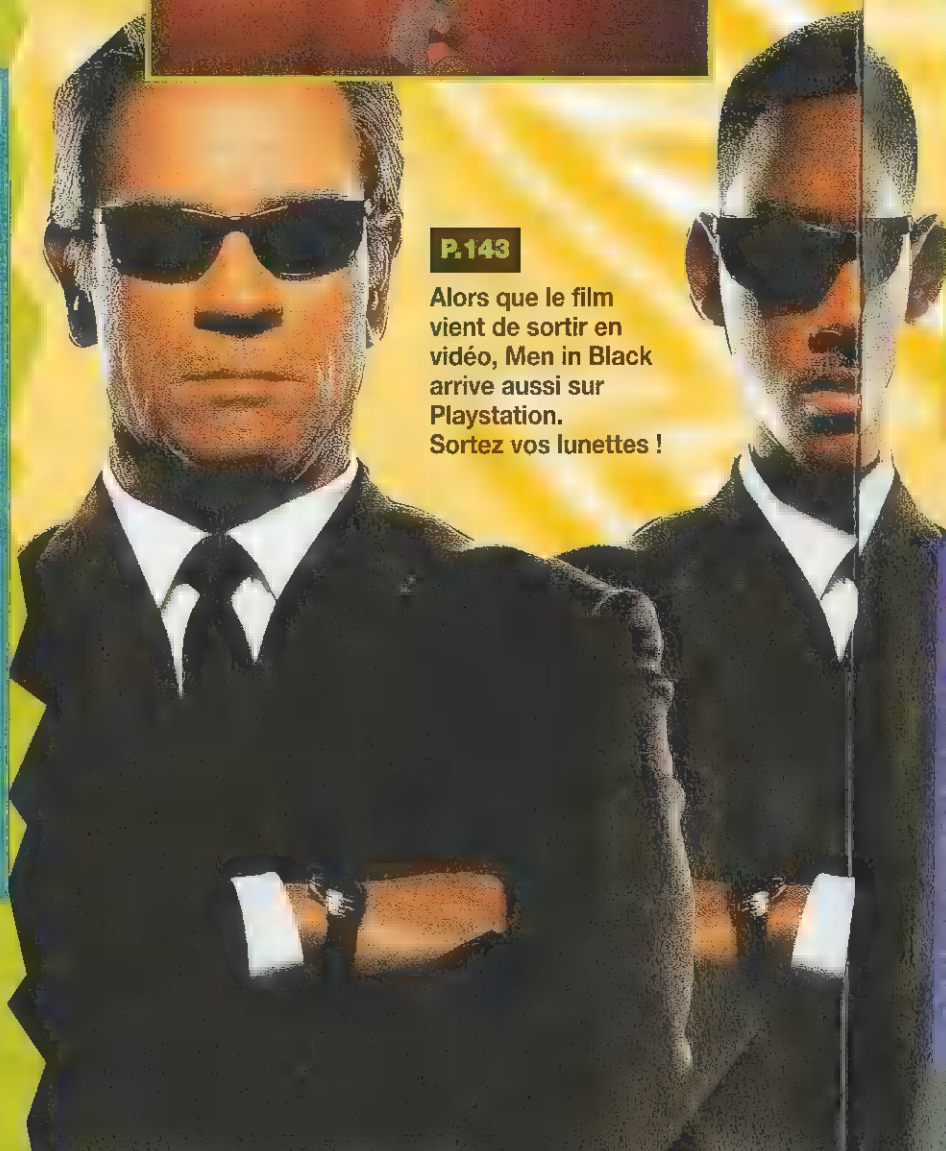
## UN NUMÉRO DOUBLE : GARE À L'ALCOOL-TEST !

|  |     |
|--|-----|
| ALUNDRA (Playstation)                      | 130 |
| AZURE DREAMS (Playstation)                 | 127 |
| BIO-FREAKS (Nintendo)                      | 154 |
| BLAST RADIUS (Playstation)                 | 133 |
| BREATH OF FIRE III (Playstation)           | 110 |
| CIRCUIT BREAKER (Playstation)              | 147 |
| COLIN MCRAC RALLY (Playstation)            | 138 |
| CRIME KILLER (Playstation)                 | 124 |
| DEAD OR ALIVE (Playstation)                | 122 |
| GT 24 (Saturn)                             | 140 |
| HEART OF DARKNESS (Playstation)            | 106 |
| KICK OFF WORLD (Playstation)               | 156 |
| KING OF FIGHTERS 97 (Playstation)          | 133 |
| KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE (Nintendo 64) | 112 |
| KULA WORLD (Playstation)                   | 108 |
| MEN IN BLACK (Playstation)                 | 163 |
| REAL BOUT FATAL FURY 2 (Neo Geo)           | 118 |
| ROAD RASH 3D (Playstation)                 | 118 |
| SAN FRANCISCO RUSH (Playstation)           | 145 |
| SENTINEL RETURNS (Playstation)             | 114 |
| SOUKAIGI (Playstation)                     | 146 |
| SPICE WORLD (Playstation)                  | 142 |
| TACTICS OGRE (Playstation)                 | 116 |
| THE LAST BLADE (Neo Geo)                   | 151 |
| THUNDER FORCE (Playstation)                | 150 |
| V-BALL (Playstation)                       | 109 |
| WARGAMES (Playstation)                     | 157 |
| WETRIX (Nintendo 64)                       | 152 |
| WRECKIN' CREW (Playstation)                | 128 |

### REMERCIEMENTS

ADGG, BEST GAMES, ESPACE 3, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, VIDEO STORY, à MetaCreations pour ses logiciels de création graphique, Kai's Power Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Eye Candy et KPT 3, ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Hélène, tu sais, Paris c'est un peu comme Miami : on a aussi du sable fin sous les pavés !

COPYRIGHT COUVERTURE : Tomb Raider 3 © Eidos 1998



P.143

Alors que le film vient de sortir en vidéo, Men in Black arrive aussi sur Playstation. Sortez vos lunettes !

## LE M C'ES

Le service...  
Desormais...  
chaque jo...  
journee m...  
après mic...  
direct ou...  
attentes...  
trouverez...  
tous nos t...  
vie de la n...  
des News...  
semaine



## EDITO



Après une trop longue période de calme, l'actu est vraiment riche ce mois-ci. Nous sommes allés à Atlanta au salon de l'E3 pour vous ramener les photos de tous les hits de fin d'année. Comme d'habitude, les meilleurs titres arriveront entre octobre et décembre, même Zelda ! Bonne nouvelle, Tekken 3 sera disponible dès septembre. Pour fêter l'événement, nous avons réalisé un supplément baston dans lequel on vous dit tout sur les coups spéciaux, les Combos et les personnages cachés de Tekken 3. Tu le crois ça ? De son côté, Kagotani san n'a pas chômé ! Il a assisté à la première présentation de la Dreamcast, la nouvelle console de Sega qui ne s'appelle plus la Katana. Il vous dit tout sur cette bécane qui semble promise à un bel avenir. En août, nous ferons le point sur la guerre des consoles dans un numéro spécial afin d'apporter une réponse aux questions que se posent les joueurs : quel avenir pour la Dreamcast et la Game Boy couleur ? La Nintendo 64 peut-elle faire de l'ombre à la Playstation en 99 ? L'été sera chaud ! Alain Huyghues-Lacour

P.65



Tonic Trouble (N64) est le prochain grand jeu 3D de plates-formes d'Ubi Soft. Magnifique !

P.68



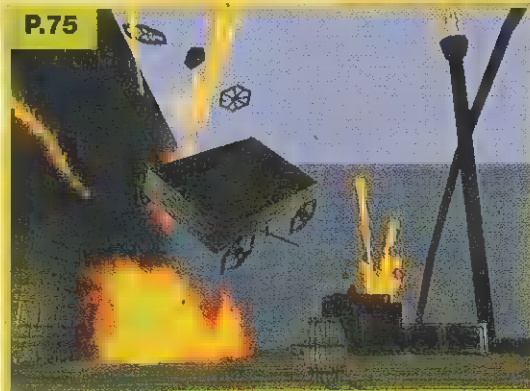
Moins de 8 mois après le premier épisode, l'Exode d'Abe arrive sur Playstation. A voir absolument !

## LE MINITEL : C'EST REPARTI !

Le service minitel de Consoles+ est reparti ! Désormais, Switch s'occupera de vous chaque jour de la semaine. Présent en fin de journée mais également chaque mercredi après-midi, de 14h à 18h, il répondra en direct ou sous 24h à toutes vos questions et attentes. Sur le 3615 TCPLUS\*, vous trouverez aussi de larges informations sur tous nos tests, les derniers tips de Switch, la vie de la redac, le clonage du Panda, ainsi que des News récentes remises à jour chaque semaine.

(\*3615 : 2.23 F/min)

P.75



Turok 2, la suite tant attendue du plus beau Doom-like de la N64 est enfin là !



# PENDANT LES VACANCES, RESTEZ ZEN...



PHOTO PIX - G. HELIER



Consoles, ordinateurs et solutions / 08 35 48 19 22 3616 EIDOS / [www.eidos-france.fr](http://www.eidos-france.fr) / 225 la minute.



ES,

À LA RENTRÉE VOUS  
DEVIENDREZ...



**NINJA**

L'OMBRE DES TÉNÉBRES

PHOTO PIX - G. HELLIER

Patrice Plante

DOS

la minute



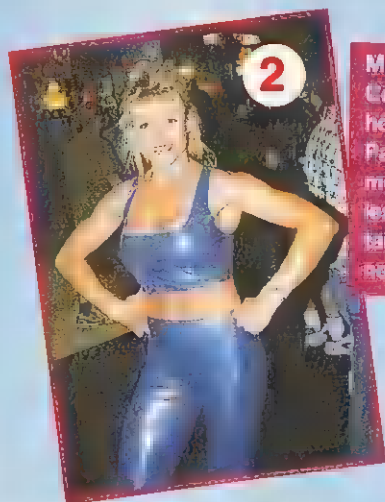
# RENCONTRES DU TRO

**L**'E3 n'est pas qu'une simple exposition de jeux vidéo. C'est également l'occasion de rencontrer de charmantes hôteses, rarement très habillées. Ce qui nous a donné l'idée de vous proposer un concours. Il suffit de voter pour la photo la plus sexy du salon en renvoyant le bulletin situé en bas de page. Un tirage au sort parmi toutes les réponses fera gagner à deux d'entre vous un abonnement gratos à Consoles+. Tu le crois ça ? ©1985 AHL.



1

« Ce plastique... c'est fantastique ! Au début d'un stand, nous avons croisé cet étrange animal extraterrestre ! Un monstre jaune à deux têtes, deux bras et quatre jambes. Il tenait un langage bizarre : « Howareyou ??? Plizecome woz mi! Feuk tralle as... » des bruits de genre incompréhensible ! 571 et Pradel sont sur le coup... »



2

Mus...cul...ature  
Cette année, la mode chez les hôteses était au latex. Par manque de temps ou de moyen, nous ne le savons pas, les tenues étaient toutes deux tailles trop petites ! Pas de bol, non vraiment pas de bol.



3

« Thanks a lope ! Contrairement à ce que l'on peut en croire, les salopettes ne sont pas des tenues de petite taille. La preuve en image : Niko mesure 1,80 m... Faites le calcul ! »



4

Un sacré engin  
On peut être une femme, jeune, ravissante et ne pas avoir peur de prendre en main de gros pétards. Ainsi, cette belle brune dressait-elle fièrement son engin, sous le regard amusé de sa copine.



5

Virgin, moi ! Plus maintenant !  
Le stand Virgin abritait l'une des attractions les plus spectaculaires du salon. On y présentait la suite de Red Alert III. En regardant un peu mieux le stand, on pouvait aussi découvrir deux sœurs jumelles : Sarah Longe et Sarah Mollie.  
1. Voici les sœurs Sarah Mollie à gauche, Longe à droite.  
2. La fessée cachée de Sarah Mollie.



6

A tomber raide  
L'autre moment  
stand de Eidos  
aussi voir 3 sup  
Davidson, 54 é  
24-Playstation  
tubes d'acier qu  
épaisse. Pour d  
vous parler que  
7. Comme vous  
superbe paire de  
8. Voici le moyen  
qu'il y a écrit sur  
Eidos Interac  
Niko ne comp  
Minolta 500xi, es  
30, tirer le port  
l'attraction corre

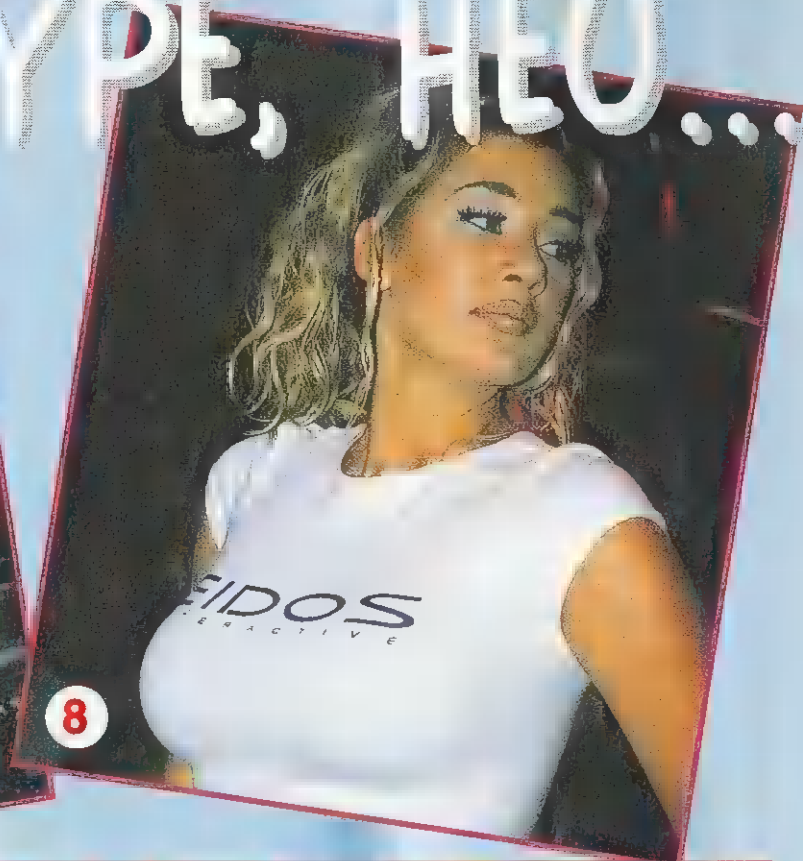
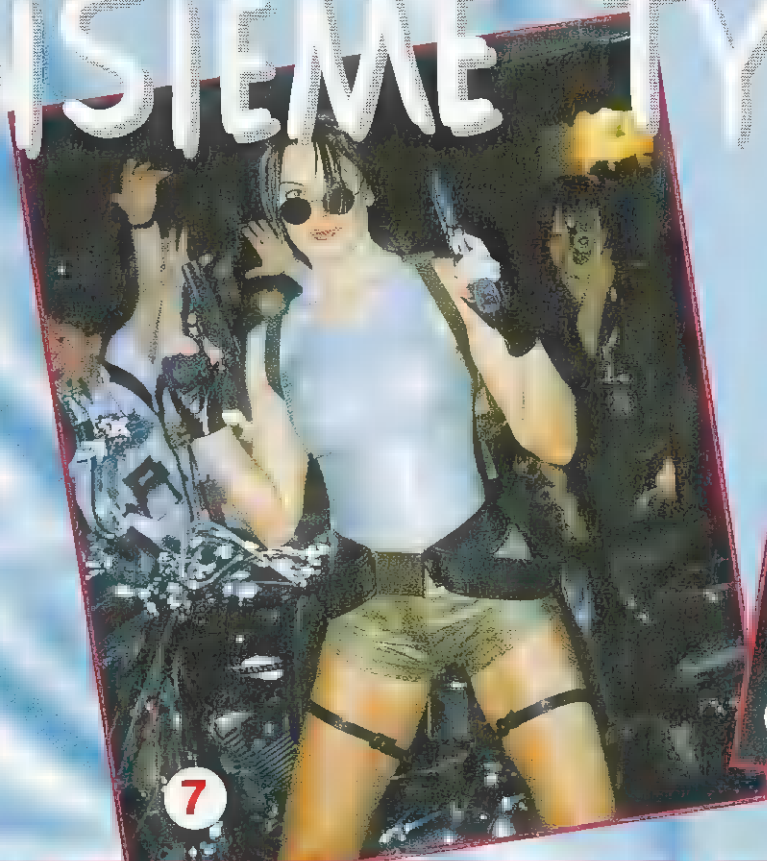
**BULLETIN RÉPON**  
**CONSOLES+, COM**  
**LA PHOTO LA P**

**ÉCRIREZ CLAIRE**  
**VOTRE RÉPONSE**

**NOM :** .....  
**PRENOM :** .....  
**ADRESSE :** .....  
**TELEPHONE :** .....  
**ÂGE :** .....



## TROISIÈME TYPE, HEU...



A tomber raide !

1. L'autre moment fort de ce salon de l'E3 1998, fut incontestablement le stand de Eidos. Outre la présentation de Tomb Raider III, on pouvait aussi voir 3 superbes jeunes filles en tenue blanche, 1 moto Harley Davidson, 54 écrans de télé, 38 PC équipés de carte 3Dfx, 24 Playstation, 1 bureau en bois, Lara Croft en chair et en os, plein de tubes d'acier qui ne servaient à rien, des sacs en toile et de la moquette épaisse. Pour des raisons de manque de place évidente, nous n'allons vous parler que de Lara Croft et des filles en maillots, d'accord ?

7. Comme vous pouvez le constater, Lara Croft est équipée d'une superbe paire de fignues. Voilà qui va rassurer bon nombre de lecteurs.

8. Voici le moyen le plus simple pour avoir le mal de mena à terre : lisez ce qu'il y a écrit sur le T-shirt de cette superbe créature :

**Eidos Interactive**. Burp !

9. Niico ne comprend toujours pas ce qui est arrivé ! Son appareil, un Minoita 500xi, est certainement complètement déréglé : il voulait, en fait, tirer le portrait de ces trois hôtesse. Y'a des jours où rien ne fonctionne correctement.



**BULLETIN RÉPONSE À REMPLIR, À DÉCOUPER ET À RENVOYER À :**  
**CONSOLES+, CONCOURS E3 1998, 152 RUE GALLIENI - 92514 BOULOGNE CEDEX.**  
**LA PHOTO LA PLUS SEXY : PHOTO NUMERO ...**

**ÉCRIVEZ CLAIREMENT, EN MAJUSCULE ! (PRENEZ VOTRE TEMPS, VOUS AVEZ JUSQU'À LA FIN DU MOIS D'AOUT POUR NOUS RENVOYER VOTRE RÉPONSE).**

**NOM :**

**PRÉNOM :**

**ADRESSE :**

**TELEPHONE (OBLIGATOIRE SI VOUS ÊTES UNE JEUNE FILLE) :**

**ÂGE :**





# EN BREF

## 365 TIPS®

L'officiel des **Tips**  
par minitel.

## 0836683264

L'officiel des **Tips**  
par téléphone.

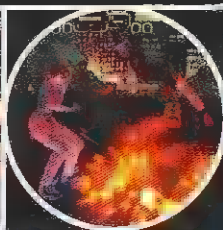
**Astuces, solutions et guides pour les jeux de**

Vies INFINIES Persos CACHÉS Mots de PASSE Sélection du NIVEAU Niveaux CACHÉS Munitions ILLIMITÉES Combos et COUPS spéciaux CIRCUITS de Dual S



Elle va d'abord  
vous taper dans l'oeil  
puis dans le ventre  
dans les reins  
et dans les coui...

Dead or Alive™ Le jeu de combat 3D bonnet D.



s jeux des

COUPS spéciaux CIRCUITS

le Dual Shock.





# Debut 21

Après les premiers pas de l'idole virtuelle Hyoko Date, le mouvement envahit le Japon, et on ne compte plus les personnages de synthèse qui animent les émissions de télé.

**A**vec Debut 21, NEC Interchannel vous propose de prendre en main la destinée médiatique d'une androïde. Vous aurez un an pour planifier sa carrière afin d'en faire une star accomplie. L'interface très simple vous servira à programmer ses leçons de chant ou de danse. À l'issue de chaque cours, la péroïde acquiert des points dans la



En tant qu'impresario, vous emmenez votre protégée faire le tour des média.

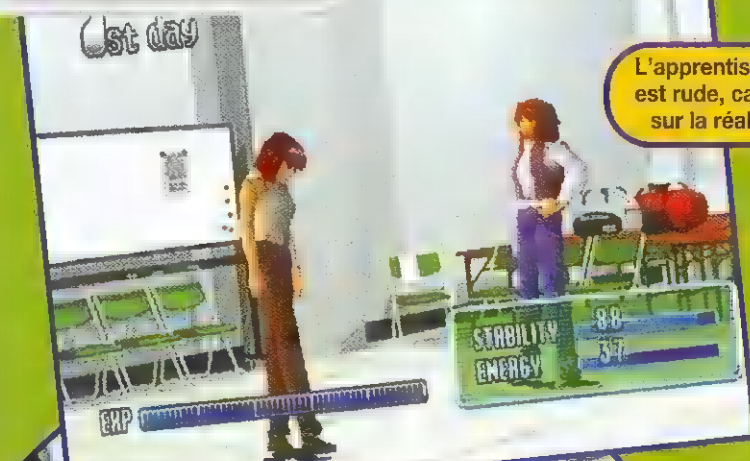
discipline étudiée. Au terme de chaque planning, il faudra lui parler pour éveiller en elle des sentiments. Cette partie est importante, car c'est elle qui va déterminer la psychologie de votre idole virtuelle.

Vous devrez ensuite inscrire votre starlette à un maximum d'émissions (télé, radio, événements, etc.) pour gagner de l'argent. Suivant vos gains, vous pourrez acheter des pièces détachées afin améliorer les performances de votre jeune créature. Le jeu se termine au bout d'un an de carrière. La fin du jeu est conditionnée par le degré du succès de votre protégée. En cas d'échec, pas de pitié, la poubelle ! Pas facile la vie

L'apprentissage est rude, calqué sur la réalité.

PLAYSTATION

● NEC/Été



Il y a encore beaucoup de travail avant de ramasser la pépette.



La leçon de chant est ultra réaliste grâce à un gros travail de Motion Capture.



L'émission de radio constitue une bonne opération promotionnelle.

de star. Graphiquement, le jeu est entièrement en 3D, et les mouvements des personnages ont bénéficié du procédé de Motion Capture, lui conférant un grand réalisme. Debut 21 devrait proposer plusieurs androïdes pour tous les goûts. Mais ce sont toutes des filles.



Suivant vos gains, vous pouvez améliorer votre robot.

nobi  
carte

obicarte mct c'  
parfaite d  
son crédit  
les 8 mois  
en vente d  
les points c  
France Tél

mobicarte mct  
20 numéros  
répertoire té  
gratitemen

san

Pour en savoir plu  
le site internet  
(2,23F/min.). n  
agences Franc



**mobi  
carte**

**mobicarte mct** c'est un téléphone gris ou noir métallisé avec sa housse néoprène Body Glove, un numéro d'appel, une carte à puce mobicarte rechargeable et un crédit d'appels de 30 minutes de communications (valables pendant 2 mois à compter de votre premier appel). Vous pouvez alors appeler le monde entier (225 pays ouverts) et recevoir des appels partout en France Métropolitaine dans la zone de couverture du service Itineris.



**mobicarte mct** c'est une maîtrise

**parfaite des dépenses** : on recharge son crédit d'appels au plus tard tous les 8 mois en achetant une carte à gratter en vente dans les bureaux de tabac, les points de vente GSM et les agences France Télécom.



**mobicarte mct** c'est

■ **rechargement de votre crédit** ainsi que la consultation du détail de vos appels par minitel (2,23F/min.).

**mobicarte mct** c'est un

**répondeur intégré** pour ne perdre aucun appel.

**mobicarte mct** c'est

**20 numéros** de votre répertoire téléchargés gratuitement.

**mobicarte mct** c'est 50%

**de réduction** sur les communications de mobicarte vers un autre mobile Itineris et vers **tatoo**. Et en plus, cela ne coûte rien quand on n'appelle pas.

# sans facture, sans abonnement.

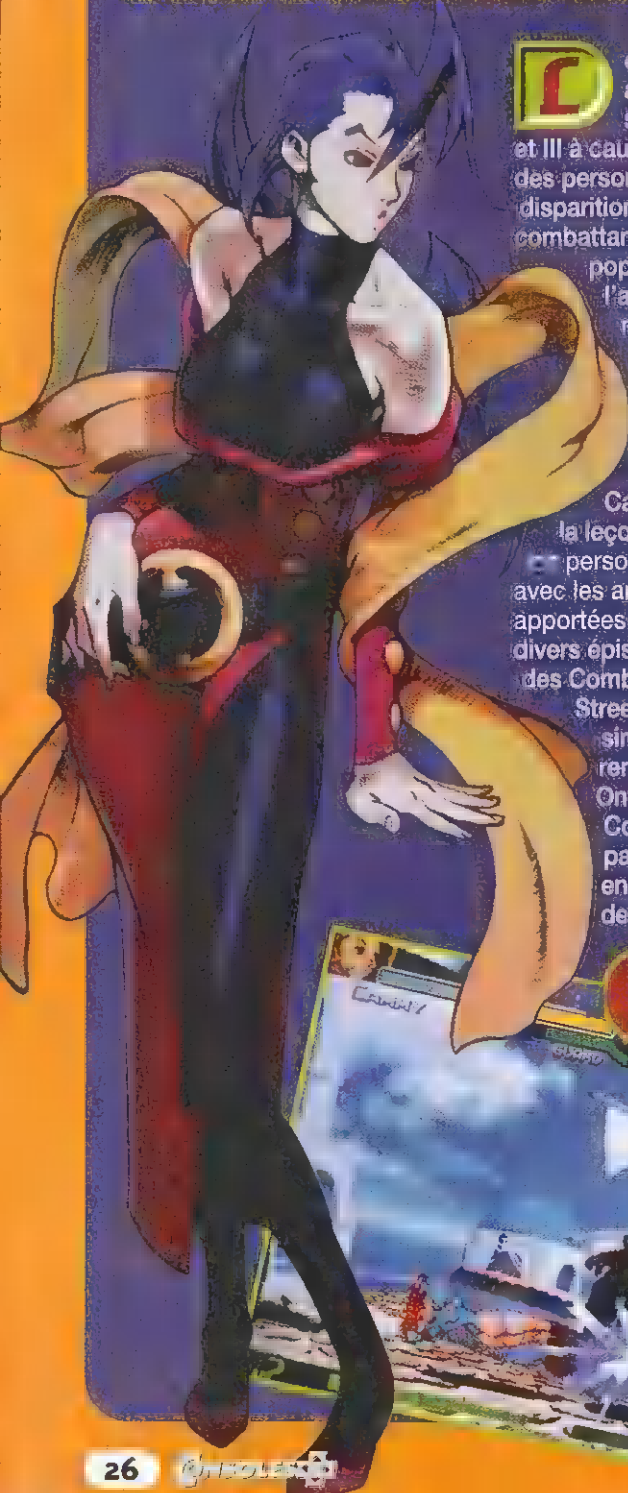
Pour en savoir plus il suffit d'appeler le **N°Vert 0 800 222 800** ou de consulter le site internet mobicarte <http://mobicarte.itineris.tm.fr> ou le minitel 3615 mobicarte (2,23F/min.). mobicarte mct est disponible dans les points de vente GSM et les agences France Télécom à partir du 8 juin.





# Street Fighter Alpha III

SF Alpha (Zero au Japon) et SFIII ne furent pas de gros succès. Qu'à cela ne tienne, Capcom a compris la leçon et nous ressort une nouvelle suite.



**L**es joueurs japonais avaient boudé la série SF Alpha et III à cause (en partie) des personnages. La disparition subite de combattants très populaires et l'apparition de nouveaux venus sans charisme avaient fait chuter la popularité de Street Fighter. Capcom a compris la leçon et nous ressort des personnages d'antan avec les améliorations apportées tout au long des divers épisodes. Le système des Combos, inauguré par Street Fighter, se voit simplifié, amélioré et renommé "ISM Select". On choisit la nature du Combo en début de partie. Celui-ci reste encore lié à une jauge de puissance. On

Honda n'aime pas être dérangé à sa sortie de bain.



Chun-Li possède toujours ses coups d'antan. Nostalgie...



Un bon petit coup par derrière, c'est toujours efficace.

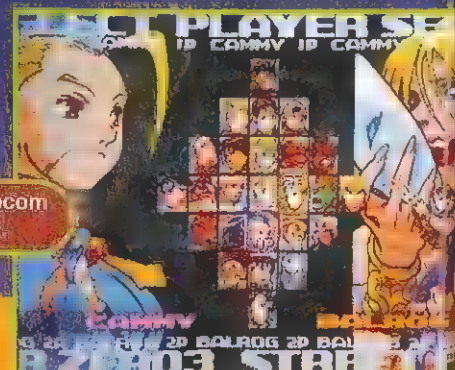
Blanka a mangé du tigre dans sa jungle et le prouve !



compte au moins 10 personnages ! On note la resurrection de Honda, Blanka, Balrog... On trouve aussi de nouveaux personnages comme Karin et H. Mika. Enfin, Cody (Final Fight) vient rejoindre Guy, mais sous les traits d'un prisonnier évadé ! Le système de garde est devenu très complexe. Cette fois, Capcom veut relancer l'intérêt des combats avec le "Guard Crush". Quand vous vous mettez en garde, la jauge qui lui est dédiée diminue. Cela signifie que l'utilisation de la garde est limitée en temps. Terminé les tactiques défensives.

25 personnages. Capcom concurrence SNK.

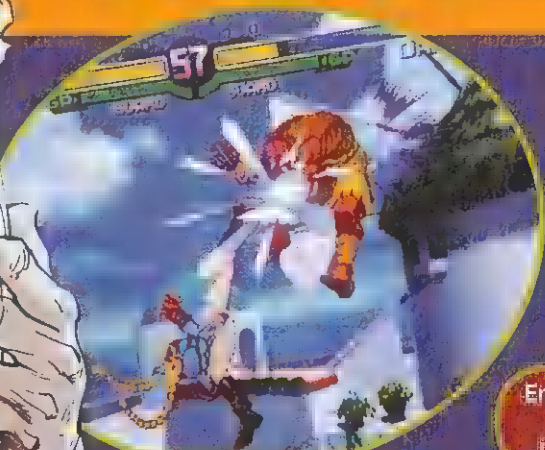
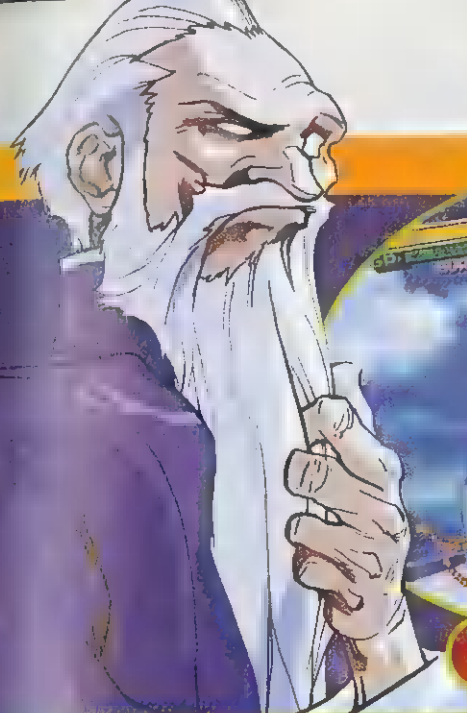
Capcom veut de l'action et force le joueur à adopter la voie de l'offensive. Les Combos comme la Guard Crush interviennent aussi dans les airs. Comme il l'habitude, cet épisode bénéficie d'une réalisation impeccable. Les décors, la finesse des graphismes et l'animation sont à la hauteur. L'intérêt du jeu est relancé par les diverses innovations. Au diable, donc, les remarques du style "Encore un Street ?" et éclatez-vous !



Karin est l'amie de Balrog. Elle est apparue dans un manga.

Mika peut projeter ses adversaires hors du ring.





Cammy a un peu vieilli, comme ses coups.



Entouré des persos de Final Fight, Guy veut faire impression face à Gouki.

ARCADE

● Capcom/Été 99

## COMBOS SUR MESURE

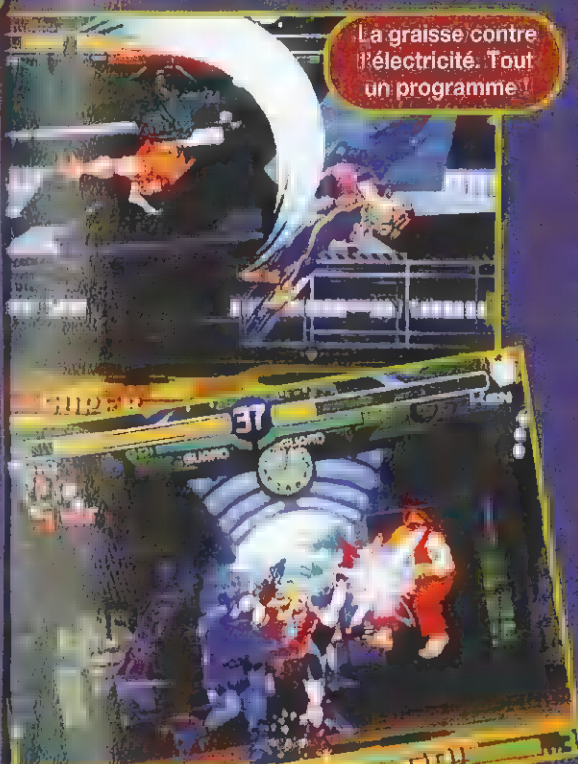
Suivant son niveau et ses préférences, on peut sélectionner un type de Combo :

- **X-ISM** : super Combo très puissant (un par perso). Il nous vient de SFIX, est très simple et ne demande le remplissage que d'un niveau de jauge.
- **Z-ISM** : en provenance de SF Alpha (Zero). Il peut aller jusqu'à 3 niveaux de jauge et se décliner en plusieurs configurations.
- **V-ISM** : équivalent au "Custom Combo" de SF Zero 2. Il permet de réaliser un Combo personnalisé. À réserver aux joueurs aguerris.

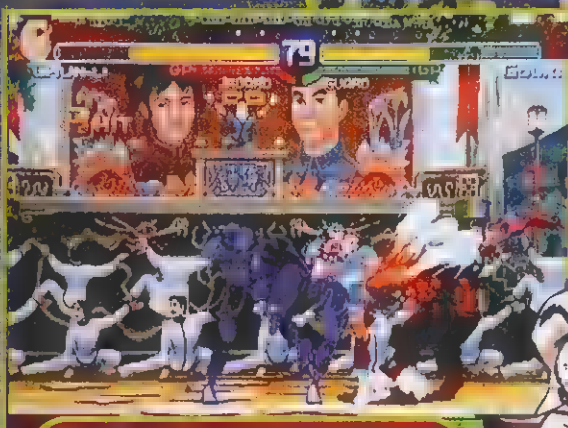
Balrog adore grimper aux grillages pour faire des farces.



Blanka a mangé du tigre dans sa jungle et le prouve !



La graisse contre l'électricité. Tout un programme !



Le niveau en Chine est complètement fou, à la manière de World Heroes.

Ryu et Ken sont de bons amis qui adorent se taper dessus.

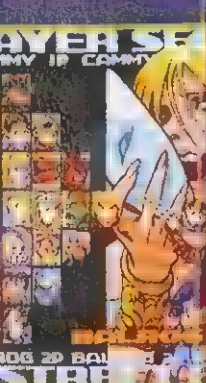


Dhalsim est toujours aussi souple.



Natalie est l'amie de Sakura. Elle est apparue dans un manga.

Mika peut projeter ses adversaires hors du ring.





# Jet Force Gemini

Alors que Banjo & Kazooie et Donkey Kong 64 sont prévus pour la fin de l'année au Japon, Rare surprend son monde avec un nouveau titre en 3D.

**R**are n'a pas perdu son temps avec ce nouveau titre en 3D libre. Fini les plates-formes gentillettes, place à l'action, aux monstres et aux gros guns. À la manière des héros cartoonés de la Warner, votre héros (ou héroïne, on a le choix) parcourt des planètes peuplées d'insectes agressifs. Au gré du jeu, on trouve de nouvelles armes. Les décors sont superbes avec une tonne

**NINTENDO 64**

● Rare/Noël 98

d'effets qui font une véritable démonstration des capacités de la machine. On n'en sait pas plus sur ce titre très prometteur qui confirme une nouvelle fois que Rare reste le principal allié de Nintendo dans son aventure 64 bits.



La plupart des aliens ont une apparence très insectoïde.



Ce nouveau titre de Rare est en 3D libre.



Les niveaux promettent un tas de bonus cachés et de passages secrets.



Les explosions sont splendides.



Il est possible de trouver de nouvelles armes en cours de jeu.



G

4, AVENUE

NOU

ACCES

MEMORY CARD PLAY

MEMORY CARD PLAY

TABLE RGB PLAY.....

MANETTE PLAY EDGE..

MANETTE DUAL SHOCK

KIT UNIVER

POUR P

24

PROM

JEUX

SUR M

SONIC 3D.....

PINOCCHIO.....

JEUX NEUFS N6

A PARTIR DE.....

JEUX NEUFS SA

A PARTIR DE.....

F VII+ CARTE M

EURO

MORE CORE (PLAY)

BY UNIVERSE (PLAY)

ST A MOVE 64 (N64)

RDINAL SYN (PLAY)

AD BALL ZONE (PLAY)

AD OR ALIVE (PLAY)

EVERYBODY'S GOLF (PLAY)

ORSAKEN (N64)

64(N64)

ONOA, DOOR TO PHANT

BY POY (PLAY)

HÉSITEZ PA

Consoles - Jeux

Frais de port

Jeu: 30F / 1 Console: 6



LE PARTENAIRE DE VOS JEUX

# GAME PARTNER

94, AVENUE DE CLICHY 75017 PARIS - TÉL: 01.42.63.41.08 - M° La Fourche. Bus 54, 74, 81, 31

## NOUS RACHETONS CASH VOS JEUX !

### ACCESSOIRES

MEMORY CARD PLAY SONY..... 149F  
MEMORY CARD PLAY EDGE 15 BLOCS..... 79F  
CABLE RGB PLAY..... 69F  
MANETTE PLAY EDGE..... 89F  
MANETTE DUAL SHOCK..... 199F

**KIT UNIVERSEL RF PAL  
POUR PLAY/N64  
249F**

### CONSOLES

PLAYSTATION..... 961F  
PLAYSTATION..... 990F  
avec sacoche de transport souple 4 compartiments.  
NINTENDO 64..... 999F  
NINTENDO 64..... 1069F  
avec sacoche de transport souple 4 compartiments.  
+K7 VHS DEMO  
+CATALOGUE JEUX

### OCCASIONS

TOUS NOS JEUX SONT GARANTIS 6 MOIS  
PLAYSTATION..... 790F  
NINTENDO 64..... 790F  
ET PLUSIEURS JEUX SUR:  
PLAY, N64, SATURN,  
NINTENDO, MEGADRIVE,  
GB, GG

### PROMOTIONS

#### JEUX NEUFS SUR MEGADRIVE

SONIC 3D..... 169F  
NINOCCHIO..... 169F  
JEUX NEUFS N64 VERSION JAP  
PARTIR DE..... 99F  
JEUX NEUFS SAT VERSION JAP  
PARTIR DE..... 50F  
F VII+CARTE MÉMOIRE 15 BLOCS  
..... 428F



**DEMANDEZ VOTRE  
CARTE DE FIDÉLITÉ  
VOUS DONNANT DROIT  
À 9%  
EN BONS D'ACHATS  
SUR L'OCCASION !**

**PUCE UNIVERSELLE  
PLAY SUR PLACE**

### EUROPE

MORE CORE (PLAY)  
BY UNIVERSE (PLAY)  
ST A MOVE 64 (N64)  
RDINAL SYN (PLAY)  
AD BALL ZONE (PLAY)  
AD OR ALIVE (PLAY)  
ERYBODY'S GOLF (PLAY)  
RSKEN (N64)  
64(N64)  
ONOA, DOOR TO PHANTOMILE (PLAY)  
Y POY (PLAY)

### JEUX PLAY/N64

ROAD RASH 3D (PLAY)  
SPICE WORLD (PLAY)  
TORC (PLAY)  
VIGILANTE 8 (PLAY)  
VS (PLAY)  
WARGAMES (PLAY)  
WCW NITRO (PLAY)  
COLIN McRAE RALLY (PLAY)  
GHOST IN THE SHELL (PLAY)  
POINT BLANK (PLAY)  
MOTO RACER 2 (PLAY)

### IMPORTS

CAPTAIN SOUBASA J JAP (PLAY)  
BANJO & KAZOYE (N64)  
CHOPPER ATTACK (N64)  
CHORO Q 64 (N64)  
CHORO Q MARINE BOAT (PLAY)  
CRISIS CITY (PLAY)  
F ZERO X (N64)  
GT RACING (N64)  
ISS'98 (N64)  
MEGAMAN LEGENDS (PLAY)  
MORTAL KOMBAT 4 (PLAY/N64)

GALLOP RACER (PLAY)  
OFF-ROAD CHALLENGE (PLAY/N64)  
OTHER LIFE AZURE (PLAY)  
POCKET FIGHTER (PLAY)  
QUEST 64 (N64)  
SILHOUETTE MIRAGE (PLAY)  
TECMO'S DECEPTION II (PLAY)  
KONAMI HOCKEY' 98 (N64)  
SUPERMAN (N64)  
WORLD GRAND PRIX (N64)  
WWF : WARZONE (PLAY/N64)

**TOUS LES  
NOUVEAUX  
MANGAS  
VIDÉO  
DISPO**

**HÉSITEZ PAS À NOUS CONTACTER POUR TOUT RENSEIGNEMENT !**

BON DE COMMANDE à retourner à GAME PARTNER 94 av. de Clichy 75017 PARIS

| Consoles - Jeux                              | Qte           | Prix |
|--|---------------|------|
|  |               |      |
|  |               |      |
|  |               |      |
| Frais de port<br>Jeu: 30F / 1 Console: 60F ) | Total à payer |      |

Nom : ..... Prénom : .....  
Adresse : .....  
Code postal : ..... Ville : .....  
Tél : ..... Signature .....  
(signature des parents pour les mineurs) :

Mode de règlement :  
Chèque ☐  
C.B. ☐  
Mandat ☐  
Carte Aurore ☐  
CRT ☐



# Echo Night

Cet éditeur des toutes premières heures de la Playstation reste bien actif, avec pas moins de trois projets en cours. Voici son petit dernier.

**D**epuis King's Field, From Software n'a cessé d'améliorer son moteur 3D. Dans cet Echo Night, on retrouve les ingrédients qui ont fait le succès de sa série King's Field, mais avec des graphismes d'une qualité bien supérieure. Le jeu reste en 3D temps réel. On se déplace principalement dans un paquebot (ah, l'effet "Titanic" !) qui sera le lieu d'événements paranormaux des plus lugubres. Au programme : assassinats, vols et confrontation avec des revenants. Vous devez dénouer l'intrigue. Vous rencontrerez des personnages avec lesquels il faudra parler pour faire avancer le

scénario. Vous ramasserez encore une fois une foule d'objets. Des menus simples intègrent, entre autres, la carte du navire. À noter une sorte de carnet personnel qui sont retracées automatiquement, au fil de l'aventure, les caractéristiques principales

des personnes rencontrées, des événements et autres lieux clés. Bref, si le système ne change pas trop, l'esthétisme a fait un bon en avant. Ce qui n'étonnera pas les fans de la Playstation, puisque cette console a effectué de gros progrès en la matière en 1997.

Les textures des vêtements ne semblent pas trop réussies.

La mode lancée par le film "Titanic" débarque dans le jeu vidéo.

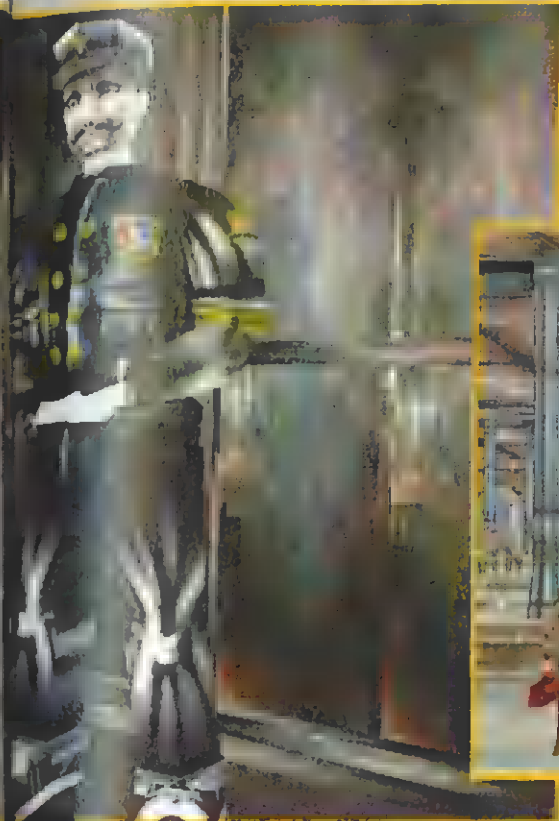
Les apparitions se succèdent, devenant de plus en plus violentes.

PLAYSTATION

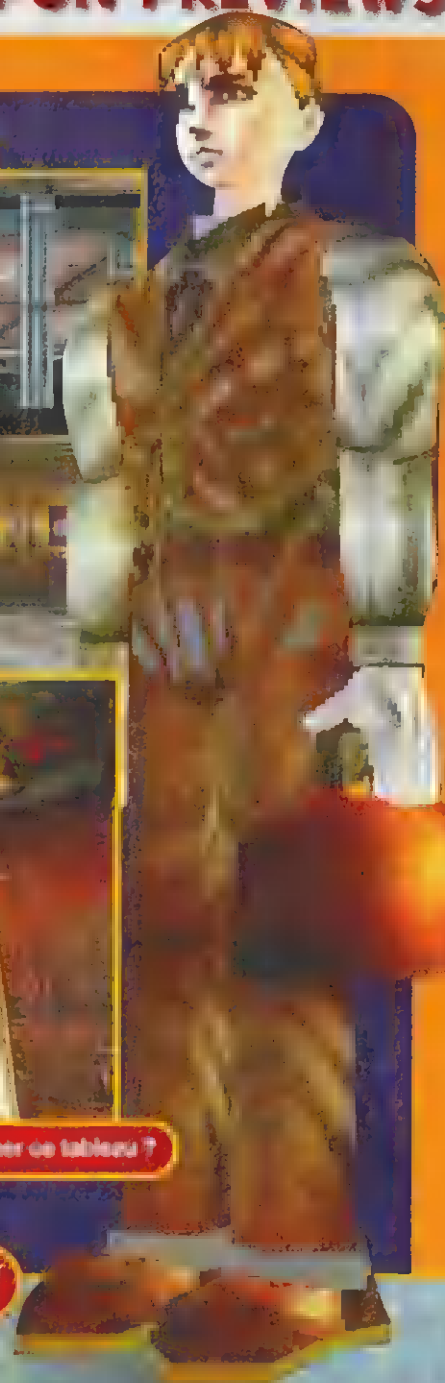
● From Software/Août

CA SORT QUAND ? TOUTES LES DATES SORTI





Le début du jeu se déroule dans la gare qui mène au port.



Le passage au casino devrait proposer des minijeux...

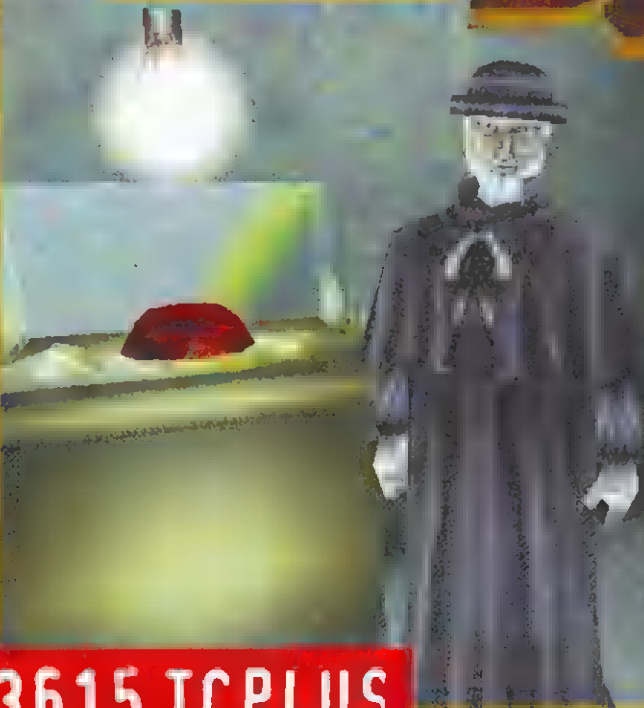


Que peut bien cacher ce tableau ?

Un homme en noir vient constater le vol d'un bijou.



From Software semble particulièrement apprécier les églises.



LES DATES SORTIE SONT SUR LE 3615 TCPLUS

(3615 2-23 F/MIN)



# Kagero

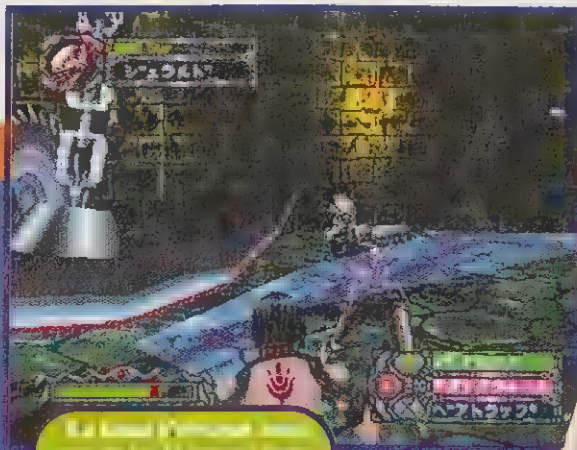
Avec ce second volet, Tecmo nous propose de nouveau une sorte de jeu d'arcade-reflexion, où il faudra tendre des pièges un peu partout.

**L** jeu repose sur une série de salles de plus en plus complexes, dans lesquelles vous posez les pièges à votre disposition. Ces derniers évoluent au fil du jeu. Le but de celui-ci est de réaliser un Combo meurtrier. En effet, lorsqu'un ennemi arrive, vous devez l'attirer dans votre arsenal infernal. En posant les pièges, il faut anticiper les réactions de l'adversaire pour qu'il tombe successivement d'un piège dans l'autre. Vous déclenchez les pièges manuellement en actionnant les boutons du pad. Le principe semble simple mais

reflexion prime, car le temps est compté avant que votre adversaire n'arrive pour vous découper en rondelles ! En parlant de rondelles, sachez que le jeu a atteint cette fois un sommet dans le gore, car vos ennemis se feront découper, écraser, exploser, transpercer, bref : totale dans une mer de sang !

**PLAYSTATION**

● Tecmo/Été 98



Le temps est compté avant que votre adversaire n'arrive pour vous découper en rondelles !



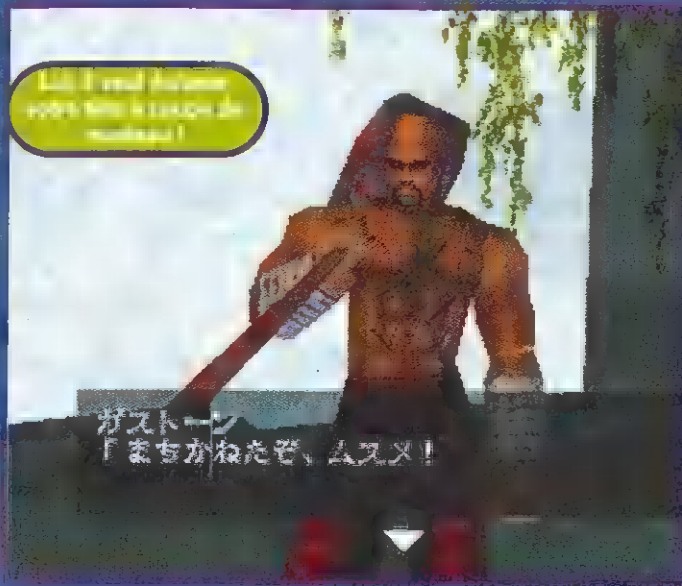
Le temps est compté avant que votre adversaire n'arrive pour vous découper en rondelles !



Le temps est compté avant que votre adversaire n'arrive pour vous découper en rondelles !



Le temps est compté avant que votre adversaire n'arrive pour vous découper en rondelles !



Le temps est compté avant que votre adversaire n'arrive pour vous découper en rondelles !

ガストーン  
「まちがねたぞ、ムスメ！」



**Kagero**

～ 刻命館 真章 ～

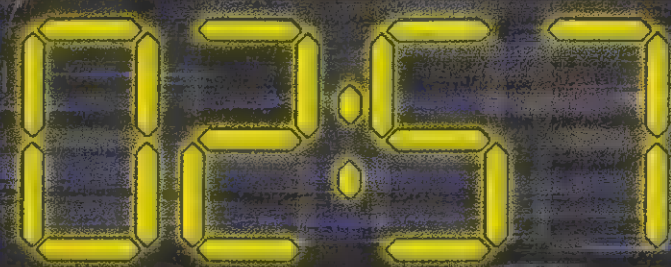




01:27

**Votre pire ennemi : le chrono**





02:57

## Chaque seconde compte.

Chaque virage, chaque dérapage, chaque frein  
à main peut vous faire gagner un temps précieux.

Boue, neige, pluie, sable, casse,  
autant d'obstacles à vos temps scratch.

Votre voiture, votre copilote et vous  
pour 52 étapes virulentes à travers 8 pays.

Contre tous les autres.

## Contre le chrono.

- Pour la première fois, les voitures se salissent progressivement
- Gestion apparente des impacts sur chaque véhicule
- Etapes "Super-Spéciales" pour des face-à-face acharnés
- Ecole de pilotage de Colin McRae
- Graphismes, jouabilité et maniabilité inégalés jusqu'ici.

C'est une pure Simulation

PAR LES CREATEURS DE TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP™

**JOYPAD**

"Simulation très  
ambitieuse"

**PLAYSTATION MAGAZINE**

"La référence sur PlayStation"

**CD CONSOLES**

"Conduite très réaliste,  
circuits de qualité"





Licence exclusive du  
champion du monde de rallye,  
COLIN McRAE



C'est vraiment un volant que vous voulez?

COLIN McRAE

RALLY

[www.colinmcrare.com](http://www.colinmcrare.com)



Codemasters



La version PlayStation est  
compatible avec la manette DUAL SHOCK

© 1998 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters" All Rights Reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters Limited. Colin McRae Rally is a trademark being used under license by Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.



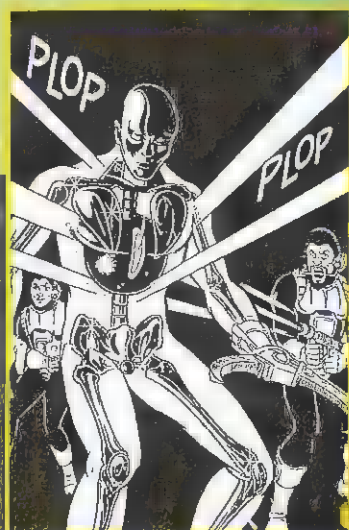


Cobra et sa fidèle partenaire Lady.

Editeur :  
DYNAMIC VISION

Mangaka : B. TERASAWA

Version : FRANÇAISE



## UN HÉROS

Cobra est une sorte de James Bond. Il est beau, il est fort, il sent bon... et il ne rate jamais sa cible grâce à son psychogun. En plus, il a de l'humour, ce qui ne l'empêchera pas de souffrir parfois...

Cristal Boy (l'homme de verre), un vieil ennemi de Cobra.

# Adventure

**L**e manga "Cobra" n'est pas tout récent, puisque ce premier volume est sorti il y a déjà une vingtaine d'années. Son auteur, Buichi Terasawa, était alors âgé d'une petite vingtaine d'années. Le graphisme est encore atypique, et pas toujours très précis. Un mélange entre simplicité des personnages, style Tezuka, et dynamisme des dessins, comme pour certains vieux comics SF. "Cobra" est un de mes mangas préférés. J'attends avec impatience la suite ; la série télé s'arrêtant à la moitié du manga, il faudra attendre le dixième volume avant de voir la suite inédite de ses aventures. Pour vous faire saliver, je peux quand même dire qu'on en apprend beaucoup sur son passé, notamment

comment il s'est fait trancher le bras par... Cobra est un pirate dont les aventures ne manqueront pas de vous passionner. Dans ce manga, on retrouve tous les ingrédients propres à une bonne histoire : de l'action, de l'humour, de l'amour... Tout commence à la manière de "Total Recall". Cobra s'est fait effacer ses souvenirs pour mener une petite vie bien tranquille. Quelques années plus tard, alors qu'il s'ennuie à

mourir, il va dans une maison où l'on vous implante des rêves. Il recouvre la mémoire, et ne tarde pas à se faire remarquer. Car, dans son bras gauche, est implanté le psychogun, une arme qui transforme l'énergie psychique en laser. Ses anciens ennemis ne tardent pas à le retrouver, et il repart pour une fabuleuse quête au trésor, qui va l'amener à rencontrer trois sœurs, Jane, Dominique et Catherine... Un manga à ne surtout pas rater !



Voici l'ignoble créature qui a pris le contrôle mental de Jane.

PAS DU TOUT !  
ALLONS-Y, LADY !

La "Tortue" est plus rapide

BAM



# Le Cobra

ans une  
vous  
èves. Il  
émoire, ne  
faire  
r, dans son  
est implanté  
une arme qui  
nergie  
laser. Ses  
nis ne tardent  
ver, il  
e fabuleuse  
r, qui va  
contrer trois  
Dominique  
manga à ne  
ter !

PAS DU TOUT !  
ALLONS-Y, LADY !

JE SUIS  
AVEC TOI,  
COBRA.

La "Tortue" est le vaisseau le plus rapide de la galaxie.

COBRA,  
CETTE FOIS-CI JE  
VAIS VOUS ANNIHILER  
TOUS LES DEUX, TOI  
ET CETTE MINE.  
COMME SI VOUS  
N'AVIEZ JAMAIS  
EXISTÉ !

Cobra avant "l'opération"  
qui lui a changé le visage et  
tronqué ses souvenirs.

## PIN-UP

Dans "Cobra", les femmes sont des vraies femmes ! Elles sont pulpeuses, comme nos maquettistes, avec des formes là où il faut qu'elles savent mettre en valeur. On est loin des nymphettes que vous avez l'habitude de mater dans la plupart des mangas.

Deux  
androïdes  
de charme.

Un morceau de la carte au trésor est tatoué sur le dos de chacune des trois sœurs.

ET JE  
PORTE UN  
TIERS DE  
LA CARTE.  
ÇA TE  
PLÂÎT ?

BIEN QUE  
CE SOIT  
INUTILE  
...

BAM

QUOI  
?! ?

Catherine  
est touchée...





## FLY

Nous en sommes déjà au 26<sup>e</sup> volume de "Fly" et de ses amis, le combat final se rapproche. Après des débuts relativement lents, la série est bien lancée. Ça ressemble à du "Dragon Ball Z", avec un petit côté heroic-fantasy. Les amateurs de RPG apprécieront les sorts magiques et les différentes classes de personnages. Bref, une série sympa qui se lit facilement.

J'ai Lu Manga. Edition française.



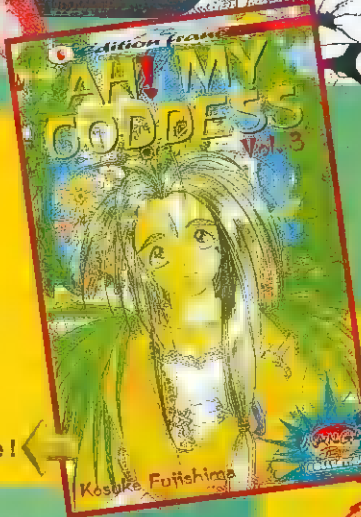
Des anciens combattants des Ténèbres reconvertis à la Lumière



## AH! MY GODDESS

Si vous ne connaissez pas ce manga à l'eau de rose, c'est que vous ne lisez pas Consoles+, car je vous en ai déjà longuement parlé... Mais alors, ça veut dire que vous ne lirez pas non plus ces lignes. Je vous laisse résoudre ce paradoxe, et je ne vous dirai qu'une seule chose : lisez-le !

Collection Manga Player. Edition française.



Une vraie déesse !



## HIMAGUNE ORANGE ROAD

Max et Coropilla ont découvert la série des "Max et Coropilla" il y a très très longtemps. Ils ont donc décidé de vous proposer une collection de mangas. Le premier volume, "Orange Road", est maintenant disponible. C'est un manga très sympa, qui vous fait découvrir un monde très différent de celui que vous connaissez. C'est un manga très sympa, qui vous fait découvrir un monde très différent de celui que vous connaissez.

J'ai Lu Manga. Edition française.



## TEKKEN CHINMI

En non, ce manga n'a rien à voir avec le célèbre jeu de Namco. Le héros étudie dans un temple les arts martiaux... Le dessin est très moyen, quant à l'histoire, on l'a déjà vue dans des dizaines de films de baston. Hong-kong, ça se... mais c'est un peu seconde zone.



Le héros, un peu... mais courageux.



ELU 6



# CITY HUNTER

Les aventures de Ryo Saeba et de la charmante Kaori continuent de plus belle. Soyons clair : même si cette série est très bonne, l'histoire a tendance à se répéter, les gags se ressemblent... Bref, Tsukasa Hojo n'est pas en grande forme, mais le dessin est de bien meilleure

Hojo a un talent fou pour dessiner les femmes.

qualité qu'auparavant. Il va falloir attendre le trentième volume pour que la série retrouve un second souffle.

J'ai Lu Manga. Edition française.



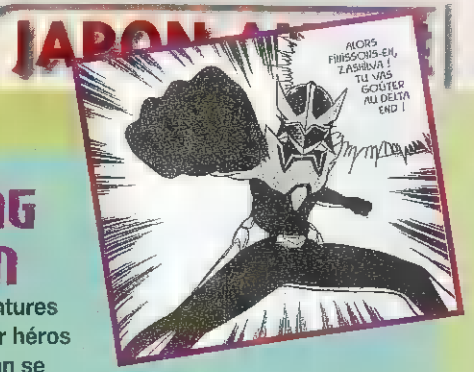
"City Hunter" : un classique.



# RYU SEIKI

À quel moment commencent deux mangas ? Tout est simple à son commencement. Ensuite, à quel moment, quel personnage est le plus intéressant ? Puis à quel moment, quel personnage est le plus intéressant ? Bref, l'histoire est très bonne, mais le dessin est de bien meilleure

La série, il est difficile à suivre pour les lecteurs.



# WING MAN

Les aventures du super héros Wingman se poursuivent, avec une bonne parodie des séries de type Bioman...

Un manga plein d'humour à lire absolument au second degré.

Certes, le dessin n'est pas toujours très précis... mais on se laisse facilement accrocher par cette série attachante.

Collection Manga Player. Edition française.



Déjà le cinquième volume.



# Phone C@fé



PHONE CAFE, c'est un tout nouvel espace téléphonique où tu vas pouvoir te brancher avec des mecs et des nanas de toute la France. Tu trouveras toujours quelqu'un en ligne pour délirer ou t'échanger des tips.

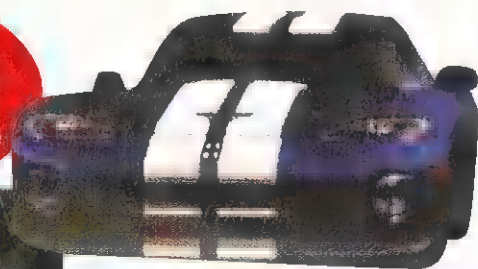
08 36 68 38 88



# GRAN TURISMO

pour **269 F** !

Gran Turismo est dispo à 369 F  
Ultima te reprend V. Rally pour 100 F, et  
te fait profiter du chef d'œuvre automobile  
au **MEILLEUR PRIX** !



## RESIDENT EVIL II pour **269 F** !

Resident Evil II est disponible à 369 F :  
Ultima te reprend Resident Evil I Director Cut  
pour 100 F, et te fait profiter du **NOUVEAU HIT**  
au **MEILLEUR PRIX** !

LE PLUS BEAU BUT DE LA COUPE :  
SOUTENEZ LA FONDATION "9 DE CŒUR"  
POUR LES ENFANTS HANDICAPÉS.



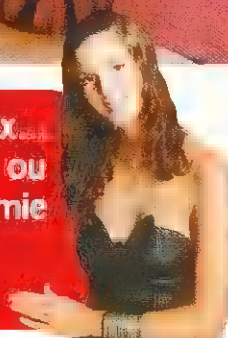
**20 F**

seront reversés par ULTIMA  
à la fondation de Jean-Pierre Papin  
sur chaque jeu de football.

# ULTIMA RACHÈTE VOS JEUX CASH:

Envie de revendre vos jeux...  
pour en racheter d'autres, ou  
pour inviter votre petite amie  
au resto ?

...PAS DE PROBLÈME !



## SUR PLAYSTATION

|                     |       |
|---------------------|-------|
| Adidas power soccer | 50 F  |
| Adidas 97           | 70 F  |
| Air combat          | 50 F  |
| Air combat 2        | 120 F |
| Alien trilogy       | 50 F  |
| Bloody roar         | 120 F |
| Bouclier de Quet.   | 100 F |
| Bushido blade       | 100 F |
| Bust on move 2      | 50 F  |
| Chevalier baphomet  | 50 F  |
| Cité des enfants    | 80 F  |
| Colony wars         | 120 F |
| Command and conquer | 50 F  |
| Cool borders        | 50 F  |
| Crash bandicoot     | 50 F  |
| Crash 2             | 120 F |
| Croc                | 100 F |
| Dark forces         | 70 F  |
| Destruction derby   | 50 F  |
| Diablo              | 120 F |
| Die hard trilogie   | 50 F  |
| Doom                | 50 F  |
| Duke nukem          | 100 F |

|                   |       |
|-------------------|-------|
| Dynasty warrior   | 50 F  |
| Excalibur         | 80 F  |
| Exhumed           | 70 F  |
| Extrem sport      | 50 F  |
| Fade to black     | 50 F  |
| Fifa 96           | 30 F  |
| Fifa 97           | 60 F  |
| Fifa 98           | 120 F |
| Fighting force    | 80 F  |
| Final fantasy VII | 120 F |
| Formula 96        | 50 F  |
| Formula 97        | 100 F |
| Police            | 100 F |
| Gex               | 60 F  |
| Gex 3D            | 120 F |
| Hercule           | 100 F |
| ISS Pro           | 50 F  |
| Jet rider         | 50 F  |
| Jurassic park 2   | 80 F  |
| Legacy of kain    | 60 F  |
| Micro machine V3  | 50 F  |
| Monopoly          | 80 F  |
| Mortal kombat 3   | 60 F  |
| Motoracer         | 100 F |

|                   |       |
|-------------------|-------|
| Nagano            | 100 F |
| NBA jam te        | 30 F  |
| NBA 97            | 50 F  |
| NBA 98            | 120 F |
| Need for speed 2  | 50 F  |
| Nuclear strike    | 80 F  |
| Odd world         | 100 F |
| Overboard         | 100 F |
| Pandemonium       | 50 F  |
| Pandemonium 2     | 100 F |
| Porsche challenge | 50 F  |
| Rage racer        | 80 F  |
| Raging skies      | 50 F  |
| Rapid racer       | 80 F  |
| Rayman            | 50 F  |
| Rebel assault     | 70 F  |
| Resident evil     | 50 F  |
| Ridge racer       | 50 F  |
| Ridge revolution  | 50 F  |
| Riven             | 150 F |
| Road rash         | 50 F  |
| Rugby lomou       | 80 F  |
| Sampras           | 60 F  |
| Sim city 2000     | 80 F  |

|                         |       |
|-------------------------|-------|
| Soul blade              | 50 F  |
| Soviet strike           | 50 F  |
| Street fighter alpha    | 50 F  |
| Street fighter EX alpha | 100 F |
| Street racer            | 50 F  |
| Suikoden                | 70 F  |
| Syndicate wars          | 50 F  |
| Tekken                  | 50 F  |
| Tekken 2                | 50 F  |
| Tenka                   | 50 F  |
| Time commando           | 50 F  |
| Toca                    | 110 F |
| Tomb raider             | 50 F  |
| Tomb Raider 2           | 110 F |
| Vandal heart            | 70 F  |
| V-rally                 | 100 F |
| Warcraft II             | 80 F  |
| Wipe out                | 40 F  |
| Wipe out 2097           | 50 F  |
| 2 X Extrem              | 50 F  |

★  
Nous consulter pour tout autre jeu.  
Jeux en version Européenne en bon état  
(notice en français).

## SUR NINTENDO

|               |       |
|---------------|-------|
| Mario 64      | 120 F |
| Wave race     | 140 F |
| Mario Kart 64 | 140 F |
| Yoshi's story | 180 F |

|            |       |
|------------|-------|
| Golden eye | 150 F |
| Nagano     | 160 F |
| Extrem G   | 130 F |
| Pilot wing | 100 F |
| Fifa 98    | 180 F |
| Diddy Kong | 140 F |

|                      |       |
|----------------------|-------|
| Shadow of the empire | 160 F |
| Turok                | 120 F |
| Killer instinct      | 120 F |
| ISS 64               | 160 F |
| Hexen                | 100 F |
| Doom                 | 100 F |

|                  |       |
|------------------|-------|
| F1 Pole position | 100 F |
| Bomberman 64     | 140 F |
| Lylat wars       | 160 F |
| Duke nukem       | 160 F |

Offre valable jusqu'au 30 août 1998.

\*SANS OBLIGATION D'ACHAT !

# U ON

PARIS  
PARIS/REPUBLIQUE JE  
5, Voltaire - 75011  
Tél : 01 43 38 96 31 - Fa  
PARIS/GOBELINS  
57, avenue des Gobelins  
Tél : 01 47 07 00  
PARIS/REPUBLIQUE BO  
7, bd Voltaire - 75011  
Tél : 01 47 00 84  
PARIS/SAINT-GERMAIN  
73, bd Saint-Germain - 75  
Tél : 01 43 54 50 00

REGION PARISIENNE  
ASNIERES  
95, avenue de M Marne -  
BRUNOY  
18, rue Pasteur - 91800  
CERAY-PONTOISE  
Centre Commercial 3 Font  
7, Grand Place - 95000  
ISSY-LES MOULINEAUX  
Centre Commercial « Des  
92130  
OSNY-PONTOISE  
Galerie marchande Auchan  
Centre commercial de l'Os  
Tél : 01 30 38 48 18

LE  
ULTIMA EN VPO



\*JE DÉSIRE  
ET DES IN

NOM : .....

ADRESSE : .....

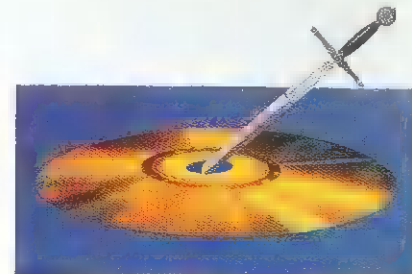
DATES J

Pour pl



# ULTIMA

## ON A TOUT A GAGNER



**PARIS**  
**PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDEO**  
 5, bd Voltaire - 75011  
 Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86  
**PARIS / Gobelins**  
 57, avenue des Gobelins - 75013  
 Tél : 01 47 07 33 00  
**PARIS / REPUBLIQUE BOUTIQUE MICRO**  
 7, bd Voltaire - 75011  
 Tél : 01 47 00 94 84  
**PARIS / SAINT-GERMAIN-DES-PRES**  
 73, bd Saint-Germain - 75005  
 Tél : 01 43 54 50 00

**REGION PARISIENNE**  
**ASNIERES** 01 47 91 49 47  
 95, avenue de la Marne - 92600  
**BRUNOY** 01 69 39 55 82  
 18, rue Pasteur - 91800  
**CERGY-PONTOISE** 01 30 31 25 25  
 Centre Commercial 3 Fontaines  
 7, Grand Place - 95000  
**ISSY-LES-MOULINEAUX** 01 47 36 17 03  
 Centre Commercial « Des 3 Moulins » - 92130  
**OSNY-PONTOISE** **Nouveau**  
 Galerie marchande Auchan  
 Centre commercial de l'Osèraie - 95522  
 Tél : 01 30 38 48 18

**PUTEAUX** 01 47 72 23 23  
 25, bd Richard Wallace - 92800  
**ABBEVILLE** **Nouveau**  
 9, rue Jean-Jaurès - 80100  
 Tél : 03 22 04 04  
**AJACCIO** 04 95 20 25 81  
 5, avenue Beverini - 20000  
**ANNECY** 04 56 72 45 00  
 Passage Gruffaz - 74000  
**ARRAS** 03 21 23 10 10  
 29, rue Gambetta - 62000  
**AUCH** 05 62 05 32 62  
 36, rue de Lorraine - 32000  
**BALLARUC-LE-VIEUX** 04 67 43 64 16  
 Centre Commercial Carrefour - Sète - 34540  
**BASTIA** 04 95 31 68 70  
 2, rue de la Miséricorde - 20200  
**BORDEAUX** 05 56 92 85 11  
 203, rue Sainte-Catherine - 33000  
**BREST** **Nouveau**  
 12, rue Louis Pasteur - 29200  
 Tél : 02 98 80 62 14  
**BRIVE** 05 55 17 18 00  
 29, rue de la République - 19100

**CAEN** 02 31 86 84 84  
 17-19, rue Arctisse de Caumont - 14000  
**CASTRES** 05 63 59 28 03  
 6, rue Henri IV - 81100  
**CHALON SUR SAONE** 03 85 48 16 40  
 20, rue d'Autun - 71100  
**CHARTRES** **Nouveau**  
 10, rue de la Poêle percée - 28000  
 Tél : 02 37 21 60 50  
**COMPIEGNE** 03 44 40 48 97  
 10, rue des Bonnetiers - 60200  
**DAX** 05 58 74 00 58  
 50, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100  
**DOUAI** 03 27 71 60 70  
 Galerie de la Madeleine - 59500  
**GRENOBLE** 04 76 00 08 23  
 4, rue Saint-Jacques - 38000  
**LA ROCHELLE** 05 46 41 80 81  
 14, rue Pas du Minage - 17000  
**LAVAL** 02 43 53 36 80  
 12, rue Val de Mayenne - 53000  
**LE MANS** 02 43 23 35 92  
 7, rue Victor Bonhomme - 72000  
**LENS** **Nouveau**  
 C. Commercial CORA - Vendin - 62880  
 Tél : 03 21 42 62 63

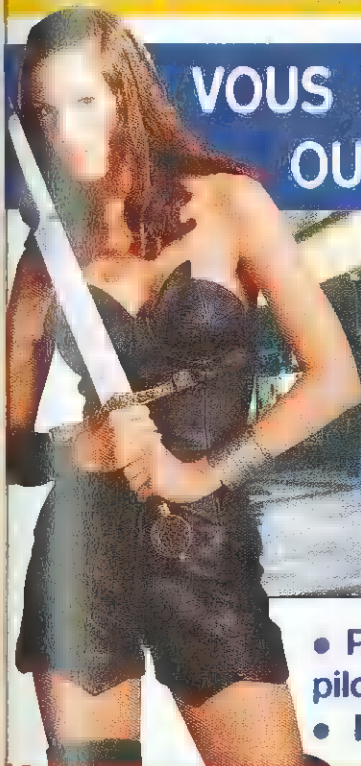
**LIBOURNE** 05 57 25 50 11  
 12, allée Robert Boulin - 33500  
**LILLE** 03 20 12 98 99  
 Centre Commercial des Tanneurs - 59000  
**LORIENT** **Nouveau**  
 6, place des Halles Saint-Louis - 56100  
 Tél : 02 97 84 87 38  
**LYON** 04 72 60 83 72  
 58, cours Lafayette - 69003  
**METZ** 03 87 31 01 46  
 Centre Commercial Saint-Jacques - 57000  
**MONTPELLIER** 04 67 92 97 59  
 Centre Commercial Le Triangle  
 Rue Jules Millau - 34000  
**NANCY** 03 83 35 49 33  
 Galerie Sébastien - 54000  
**NIMES** 04 66 76 16 16  
 4, rue des Greffes - 30000  
**PAU** 05 59 27 18 86  
 1, rue du Docteur Simian - 64000  
**PERPIGNAN** 04 68 66 52 11  
 Centre Commercial - Cabestani  
 1, rue des Berges - 66330  
**PROVINS** 01 60 67 68 21  
 14-16, rue Victor Arnoul - 77160

**RODEZ** 05 65 68 41 79  
 6, avenue Victor Hugo - 12000  
**ROUEN** 02 35 88 68 68  
 50, rue Grand Pont - 76000  
**ROYAN** 05 46 05 21 79  
 62, bd de la République - 17200  
**SAINT-MALO** 02 23 18 18 23  
 75 bis, bd des Talards - 35400  
**STRASBOURG** 03 88 52 03 52  
 31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000  
**TOULOUSE** 05 61 12 33 34  
 11, rue des Lois - 31000  
**TOULOUSE** 05 61 61 54 00  
 Centre Commercial Gramont Auchan - 31000  
**TOURS** 02 47 61 73 80  
 46, rue Grand Marché - 37000  
**VILLEFRANCHE** 04 74 65 94 39  
 11, rue des Marais - 69400  
**VOYRON** 04 76 65 72 55  
 2, rue Georges Frier - 38500  
**BIENTOT :**  
 • NIORT • AUXERRE • CHANTILLY • VENCE  
 • NARBONNE • NICE • NANTES • TOURVILLE  
 LA RIVIERE

**LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !**

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

## VOUS AVEZ UN PROJET D'OUVERTURE D'UN MAGASIN OU CELUI DE REJOINDRE ULTIMA :



- 14 ans d'expérience • Budget de pub important
- 1<sup>ère</sup> centrale d'achat de magasins indépendants (aucun droit d'entrée)
- Redevance mensuelle adaptée.

## RENCONTRONS NOUS A NOS JOURNÉES PORTES OUVERTES

- Présentation de notre enseigne et de notre savoir faire • Visite d'un magasin pilote • Visite de votre centrale d'achat : présentation et fonctionnement
- Invitation à un déjeuner.

**\*JE DÉSIRE PARTICIPER GRATUITEMENT À UNE JOURNÉE "PORTES OUVERTES ULTIMA" ET DES INFORMATIONS SUR VOTRE ENSEIGNE.**

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

TÉL.: .....

**DATES JOURNÉES "PORTES OUVERTES" : 6 - 10 - 17 - 20 JUILLET**

Pour plus d'informations écrire à : ULTIMA Diffusion - ZAC du Coudrier - 95650 Boissy l'Aillerie  
 ou nous téléphoner au : 01 34 66 97 70 - fax : 01 34 66 97 84

50 F  
 50 F  
 50 F  
 100 F  
 50 F  
 70 F  
 50 F  
 50 F  
 50 F  
 50 F  
 110 F  
 50 F  
 110 F  
 70 F  
 100 F  
 80 F  
 40 F  
 50 F  
 50 F

100 F  
 140 F  
 160 F  
 160 F



# E3, des suites... des suites

À l'exception de quelques éditeurs japonais, toute l'industrie du jeu vidéo s'était donnée rendez-vous à Atlanta du 28 au 31 mai pour l'E3. On pouvait y découvrir tous les hits de fin d'année, des jeux très attendus comme *Zelda*

ou *Metal Gear*, ainsi que quelques surprises comme *Apys*. Quant à la Game Boy couleur et à la Dreamcast (ex *Katana*), elles étaient au cœur des discussions. Consoles+ vous montre tout !

**L**es nouvelles consoles de Sega et de Nintendo suscitent un grand intérêt chez les éditeurs, mais elles n'étaient pas vraiment présentes sur le salon. Pour ce qui concerne la Dreamcast, il fallait se contenter d'admirer des photos, mais les caractéristiques techniques de la nouvelle console Sega ont impressionné tout le monde. Il est évident que Sonic ne manquera pas de jeux ce coup-ci ! Quant à la Game Boy couleur, on pouvait la voir dans une vitrine, mais seule une petite démo tournait sur cette machine. Les jeux ne sont pas encore prêts, mais il semblerait que des classiques comme *Zelda* ou *GB* devraient être entièrement colorisés, et nous serions très surpris que Mario ne fasse pas une apparition en couleur sur cette portable. De l'avis général des professionnels, cette nouvelle console est promise à un bel avenir. En ce qui concerne les jeux, Sony n'a pas de souci à se faire. Les nouveautés Playstation sont toujours aussi nombreuses et quel qu'en dise le P-DG de Nintendo, la qualité est également au rendez-vous. S'il n'est pas encore possible de juger du game-play de certains jeux comme *Tomb Raider 3*, dont le développement n'est pas assez avancé, il suffit de jeter un coup d'œil à *Metal Gear* pour savoir que les possesseurs de Playstation

## DREAMCAST : LA PRESENTATION OFFICIELLE

Une semaine après la présentation japonaise de sa nouvelle console, Sega of America a présenté la Dreamcast à la presse occidentale. Si cette présentation n'avait rien à voir en terme de contenu avec celle de son homologue nippon (voir la partie Japon pour plus d'infos), Sega avait mis les petits plats dans les grands : nous a asséné une démo assez impressionnante. Voici ce que l'on pouvait y apprendre :

- Près de 100 millions de dollars seront dépensés pour le marketing de cette nouvelle console (Coca-Cola, Burger King, MTV, Levis sont d'ores et déjà partenaires sur différentes opérations promotionnelles).
- C'est Segasoft qui s'occupera de gérer tout l'aspect "réseau" du support (la Dreamcast a un modem intégré, n'oubliez pas...).
- La console devrait sortir courant 99 en Europe et aux Etats-Unis avec 10 à 15 jeux au lancement et 20 d'ici Noël (99).
- Cinq éditeurs américains (Acclaim, GT Interactive, Interplay, Midway et Microprose) sont déjà licenciés.

S'ensuivait une (trop courte) démo d'un shoot'em up en cours de réalisation dans les labos de Sega of America et la désormais célèbre démo du survol de la ville (voir l'ouverture du Japon).

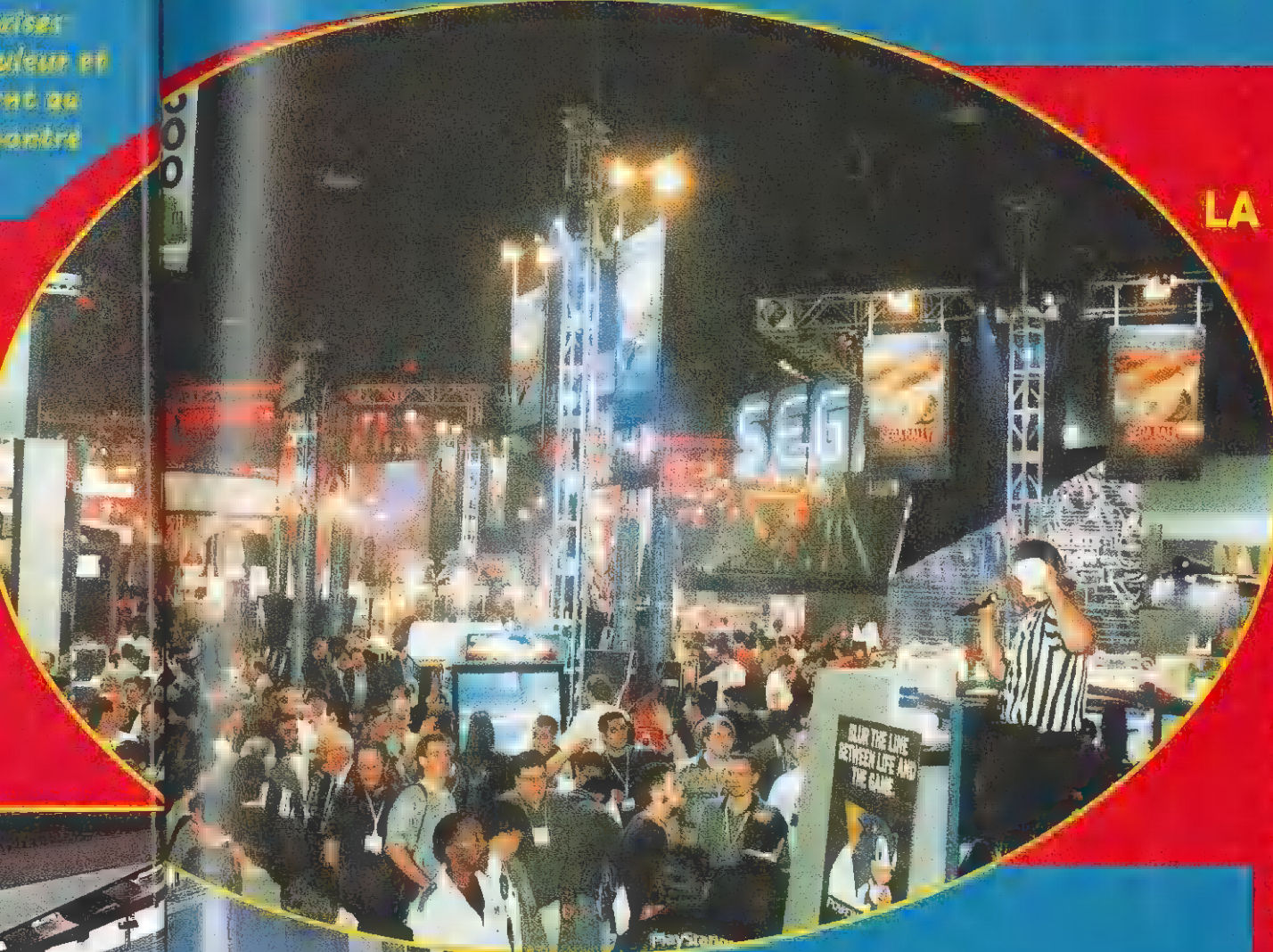




# S sites... et Carter



riser  
valeur et  
nt de  
contre



## LA GAME BOY COULEUR

Si Zelda restera grave dans les mémoires de chaque visiteur du salon, Nintendo a également beaucoup insisté sur sa Game Boy Camera (avec de charmantes hostesses qui venaient vous tirer le portrait toutes les cinq minutes, nous enlevant évidemment toute envie de bosser...). Sans oublier Pokemon (une version Game Boy devrait sortir rapidement aux States), la nouvelle Snes France devrait en être épargnée) ni la Game Boy couleur. Si la console présentée n'était qu'un prototype, nous avons pu apprendre que le bête sortirait le 23 novembre aux Etats-Unis (dans les mêmes eaux en Europe) pour un prix d'environ 500 francs. Six titres devraient être disponibles au lancement et vu que cette console sera compatible avec les jeux Game Boy existants, plus de 1000 titres (colorisés) seront de la partie. Et... vous allez jouer où avec la vôtre ?

ne devraient pas s'engager en fin d'année. Pour ce qui concerne la Nintendo 64, les bons jeux vont enfin arriver en quantité, même si on est encore très loin de la gamme proposée sur la Playstation. Mais personne ne sera surpris d'apprendre que Zelda s'est imposé comme le meilleur jeu du salon. Si Sony et Nintendo sont en excellente position pour faire un carton en fin d'année, Sega se battra uniquement sur le marché japonais avec la Dreamcast qui n'arrivera pas en Europe avant septembre 99. Quant à la Saturn, elle est définitivement

enterrée et les tout derniers jeux arriveront très prochainement. Toutefois Sega envisage actuellement de vendre les jeux Saturn existants à des prix très attractifs. Ce serait une petite consolation pour tous ceux qui ont investi dans cette machine dont la durée de vie aura été particulièrement courte. Nous reviendrons beaucoup plus longuement sur l'état du marché dans notre hors-série du mois d'août qui sera de nouveau consacré à la guerre des consoles. En attendant, découvrez tous les hits de la fin d'année.





# Final Fantasy VIII

*La série des Final Fantasy représente, avec celles de Zelda et de Dragon Quest, la quintessence du RPG nippon. Depuis sa première apparition sur Nes en décembre 86, Final Fantasy a séduit des millions de fans. La septième version a en outre permis à la Playstation de s'imposer dans le domaine du RPG et a réussi l'exploit de convaincre les éditeurs français de s'intéresser à un genre jusqu'alors bien délaissé. Alors qu'en sera-t-il de ce nouveau volet ?*

**S**i les fans japonais avaient dénoncé, à la sortie de FFXVII, une rupture trop nette avec l'univers de Final Fantasy découverts sur 8 et 16 bits, Final Fantasy VIII risque de provoquer une levée de boucliers plus spectaculaire encore. Square ayant décidé "d'occidentaliser" son jeu en le rendant "plus humain" (dixit le producteur exécutif du jeu, Hironobu Sakaguchi), fini donc les personnages androgynes (quoique...) aux nez aquillins et à la carrure disproportionnée. Nous sommes désormais dans un univers beaucoup plus sombre, plus adulte, où la fantasy ne devrait plus être évoquée que dans le titre.

## Bluffant de réalisme

Si le principe du jeu n'a pas été complètement bouleversé, ce nouvel opus devrait contenir bien des nouveautés, à commencer par les scènes cinématiques, qui laissent loin derrière, en termes de réalisation, de thématique, celles du précédent volet. On y découvre des personnages aux mouvements plus réalistes, des scènes bien plus riches en détails. De plus, l'équipe de développement semble avoir beaucoup travaillé sur le rythme de ces séquences, en offrant des plans interminables pour les passages calmes et des montages beaucoup plus rapides lorsque l'action s'emballe. Le résultat est bluffant de réalisme.

Le joueur est présent entraîné dans un univers assez

spécial où les monuments baroques côtoient des bâtiments futuristes complexes. À la manière de FFXVII, le joueur fera évoluer son (ou ses) personnage(s) dans des décors précalculés qui ont fait, comme toujours, l'objet d'un soin tout particulier.

## Des aventuriers méconnaissables

Le look des personnages, dû au mythique "character designer" de Square (Tetsuya Nomura), a atteint un niveau de réalisme bien plus appréciable. Au lieu d'utiliser la technique du Gouraud Shading pour le rendu des personnages (à la manière des persos de Final VII, Dead or Alive, ou Tobal...), les développeurs ont cette fois privilégié le Mapping de textures (pour réaliser des personnages à la Resident Evil). Le résultat (gourmand en mémoire) peut paraître pixélisé, mais le niveau de détails est beaucoup plus intéressant.



Comment ça ? fuient comme des lapins



Remarquez le luxe apporté aux vêtements des protagonistes. Merci au placage de textures.



COM

Admirez ces paraboliques débarquent à vive allure du jeu Squa

PLAYS

Nov 98/1  
Sept 99/1

1 joueur



## COMME SI VOUS Y ÉTIEZ...

Admirez les photos, et imaginez le reste... Après un travelling autour d'une tour hérissée d'antennes paraboliques, la caméra pointe vers le ciel. Sur fond de pleine lune, une quinzaine d'avions futuristes débandent et laissent place au logo. Deux secondes plus tard, une armada de navires fend les eaux à vive allure. La caméra se rapproche d'un des bateaux pour nous faire découvrir le nouveau héros du jeu : Squall Leonhart. Les cheveux au vent, il regarde devant lui, l'air impassible mais concentré.



L'attention... Squall se concentre sur une carte griffonnée sur laquelle il applique un calque. La caméra dévoile alors le lieu d'arrivée, une des îles de la carte.



Les vedettes accostent... manière fracassante et des hordes de soldats surarmés sortent des soutes.



Selon certaines sources japonaises, quelques cinématiques seraient tirées du film d'animation que Square prépare pour la fin 1999. Le thème ? Final Fantasy, bien sûr.

PLAYSTATION

Nov 98/Japon  
Sept 99/France

1 joueur





# Final Fantasy VIII

► A noter également que les personnages ont maintenant une forme plus élancée, plus adulte.

## Des effets spéciaux décuplés

Pour ce qui est du game-play, les fanatiques seront heureux d'apprendre que le système de combat a été conservé. Mais cette fois, il semblerait que quatre personnages puissent se trouver au même moment dans l'aire de combat. Le système pour invoquer les divinités, leitmotiv de la série, sera également de la partie mais les effets spéciaux ont été décuplés. Le bestiaire semble beaucoup plus riche et plus imposant. Bref, ça va charcler sec et on risque de s'en prendre plein les yeux.

## Toujours attendre !

A la question de savoir si le jeu aura une compatibilité quelconque avec le Personal Digital Assistant de Sony (une mémo dotée d'un écran à cristaux liquides), le président de Square a indiqué que cette



Le système limite a été conservé.

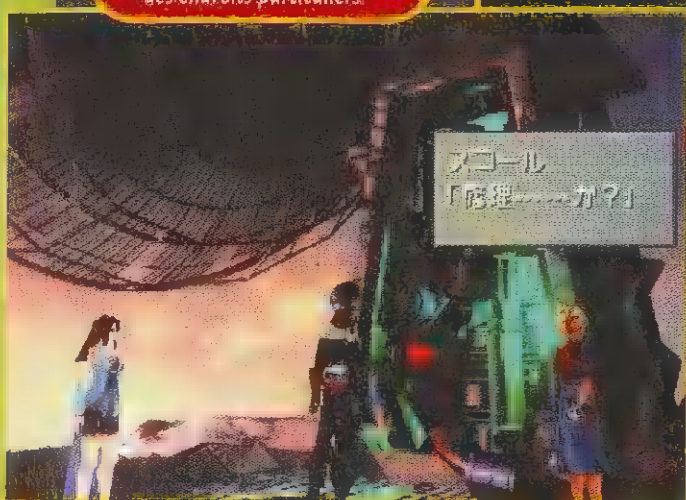
option était encore en gestation. Le jeu tiendra sur quatre CD, ce qui laisse présager un sacré morceau d'aventure. Final Fantasy VIII sortira en novembre au Japon et dans le courant de l'été aux Etats-Unis. La version française devrait voir le jour à partir de

septembre 99. Une date à marquer d'une pierre noire, d'autant qu'il semblerait que Square fasse tout pour sortir le même mois son Final Fantasy IX au Japon. Triste de voir comme le monde est petit et comme la France est toujours un train en retard.



Si le scénario du jeu n'a plus rien à voir avec FFXVII, vous devrez quand même toujours fouiner et rentrer partout pour déguster objets et infos.

Admirez-moi ce style.



## SQUA

Les deux pro  
de 17 ans. A  
baroudeur  
un ustensile  
Laguna Loire



Les effets spéciaux  
entière, considé  
noter que l  
feu, terre, ea  
de mise, ma  
si elles fonction  
des n



## SQUALL ET LAGUNA

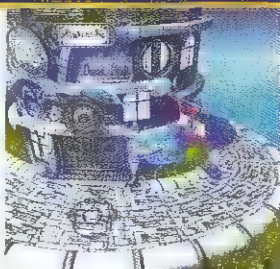
Les deux protagonistes principaux sont des hommes. Le premier, Squall Leonhart, est âgé de 17 ans. À la manière de Cloud dans FFVII, Squall sera le meneur. Talentueux combattant baroudeur devant l'Éternel, il possède une arme qui lui permettra de tirer ou de frapper, un ustensile déjanté du nom de Gunblade. Le second personnage, âgé de 27 ans, se nomme Laguna Loire et devrait vraisemblablement apparaître plus loin dans l'aventure.

Et avec des persos comme ça, ils sont pas contents les Japonais.



Il n'y a plus rien  
vous devrez  
vous fouiner  
pour dégouter  
les os.

Un petit aperçu des décors qui donne une bonne idée de la richesse et de la variété des lieux traversés.



世界 / 2



FINAL FANTASY VII  
REMAKE



Les effets spéciaux lors des combats ont été considérablement améliorés. À noter que les magies (base feu, terre, eau...) sont toujours de mise, mais on ne sait pas si elles fonctionneront par le biais des matières.





# Tomb Raider III

Les dernières rumeurs faisaient état d'une non-présentation de Tomb Raider III lors de l'E3, mais Core Design ne pouvait loupier le plus grand salon de jeu vidéo du monde. Nous n'avons donc eu droit qu'à un seul niveau (que, de surcroît, il n'est pas prévu de conserver dans la version définitive). Nous avons quand même vu de quoi Lara est à présent capable. Visite guidée en compagnie du producteur du jeu, Ken Lockley.

**C**omme ce... cas avec le deuxième épisode, c'est une nouvelle équipe qui s'est chargée du développement (sauf le musicien). "Ceci nous a permis d'avoir une approche différente du personnage et de la mise en scène", nous explique Ken. "Cette fois,

nous avons beaucoup insisté sur l'aspect visuel. Le jeu est à présent en haute-résolution, nous avons renforcé tout le côté cinématographique." Sur ces bonnes paroles, Ken arrive devant une gigantesque caverne. Lara s'approche, la caméra s'éloigne un peu (Lara peut continuer à se

déplacer) et une nuée de chauves-souris s'échappe tout à coup de la caverne. "Voici le genre de choses que je voulais vous expliquer..." nous assène-t-il, triomphal. La démo continue. On sent que Ken est bien rodé.

## Bouge ton corps et shoote !

"Lara bénéficie maintenant de cinq nouveaux mouvements, de quatre nouvelles armes et de quatre nouveaux véhicules." Lara peut désormais s'accroupir et exécuter une roulade (pour emprunter les passages au ras du sol). Elle peut également piquer un "sprint" durant un court laps de temps (une jauge d'énergie se réduit inexorablement et se remplit quand Lara reprend son souffle). En plus de pouvoir grimper, notre star peut à présent s'accrocher à la force des bras et évoluer dans cette position. Elle sait également exécuter d'élégants sauts périlleux en plongeant. Le dernier des mouvements est pour l'instant tenu secret. Pour ce qui est des armes,

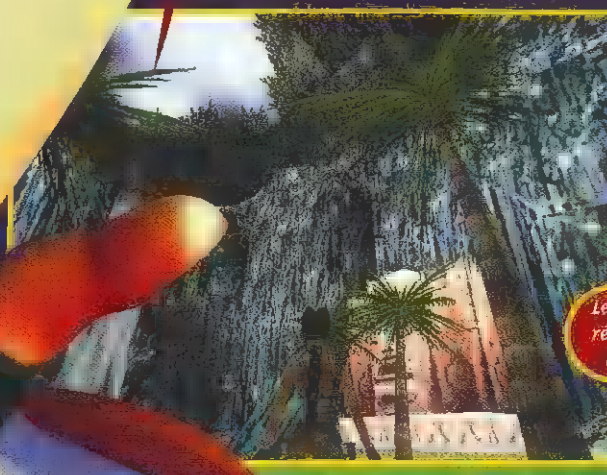
une chose est certaine, Lara se battra avec des coups de M-16 et lance-missiles ! Enfin, en ce qui concerne les véhicules, nous sommes dans le flou le plus absolu. On vous tient au courant dans le prochain numéro.

## Par monts et par vaux

Après les améliorations techniques et "personnelles", l'innovation majeure de ce troisième volet tient dans la structure du soft. Les joueurs peuvent désormais choisir leur propre destinée en décidant l'ordre dans lequel se succèdent les quatre aventures. Sans donner plus de détails, Ken nous explique que "le jeu compte quatre zones différentes divisées chacune en niveaux : Londres (avec un niveau sur les toits et un autre dans le métro), les îles du Pacifique sud, les déserts indiens et la zone polaire." D'après nos renseignements, une zone cachée est également prévue. On peut supposer qu'après avoir traversé une zone commune (sans doute l'Inde), le joueur choisira lui-même entre les trois destinations. Son but ? Récupérer les quatre morceaux d'une amulette.

Après les salutations d'usage, nous avons continué notre bonhomme de chemin, avec cette question lancinante : qui de Tomb Raider III ou de Zelda 64 remportera la bataille des jeux officiels à Noël ?

Le jeu est entièrement en haute-résolution, ce qui laisse présager des niveaux de toute beauté.



Nous pourrions vous en dire plus sur le jeu, mais nous ne pouvons pas en dire plus car nous ne pouvons pas en dire plus.

PLAYS

Fin no

I jouer

Core Design n'a pas les crocodiles, les requins, les hommes-poissons, vous aurez maille avec les piranhas. G



E3

l'E3,  
ver  
able.

ne, Lara  
M-16  
Enfin, en  
véhicules  
e flou  
ous tient  
rochain

ons  
nnelles"

t tient

désormais  
estinée  
dans  
les quatre  
ner plus  
explique  
quatre  
visées  
Londres  
les toits  
néto);  
sud;  
et la zone  
s  
s zone  
nt prévue  
u'après  
one  
te (l'Inde),  
-même  
ations.  
r les quatre  
ulette  
ations  
avons

chemin  
estion  
il de Tomb  
e Zelda 64  
bataille  
els à Noël ?

On n'aura  
p'tige  
baptême

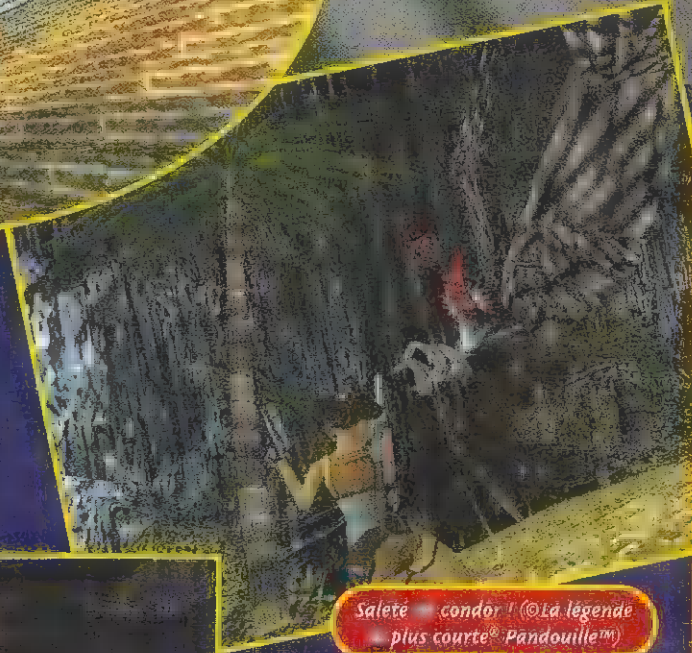


Vous pourrez désormais regarder  
autour de vous avec le bouton Triangle  
tout en continuant à tirer. Une  
nouvelle nouveauté qui améliore le game-play.

## PLAYSTATION

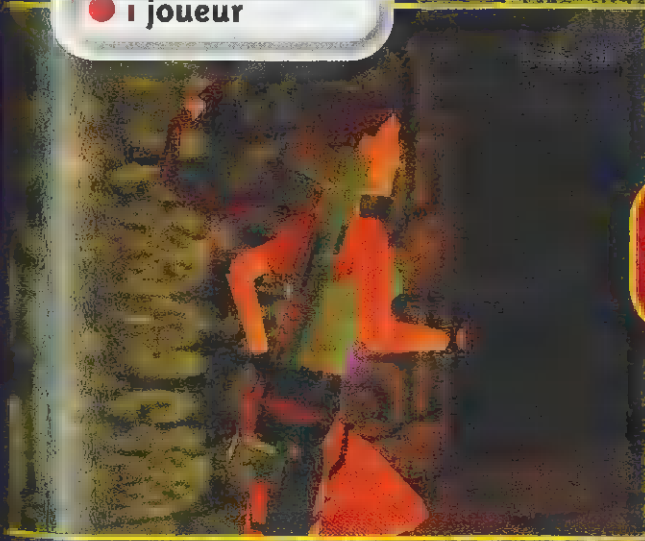
● Fin novembre

● 1 joueur

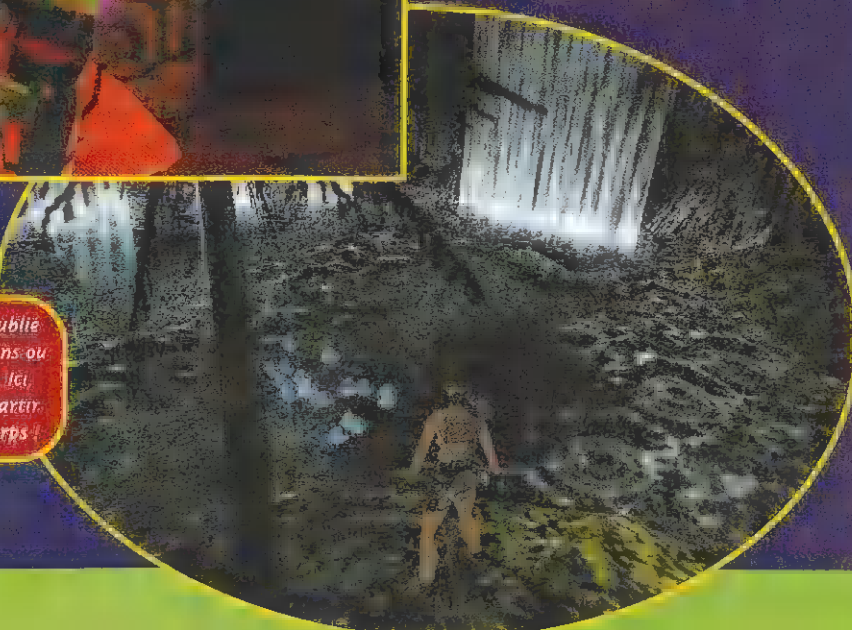


Salète... condor ! (© La légende  
plus courte® Pandouille™)

Qui ne s'était pas extasié devant  
les mouvements de la natche de Lara  
dans Tomb Raider II ? Cette fois, vous  
serez bluffé par la fluidité, toujours  
accrue, de ses mouvements.

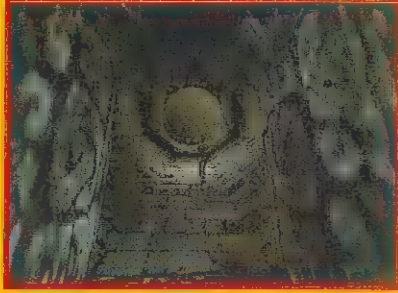


Core Design n'a pas oublié  
les crocodiles, les requins ou  
les hommes-poissons. Ici,  
vous aurez même à partir  
avec les piranhas. Glurps !



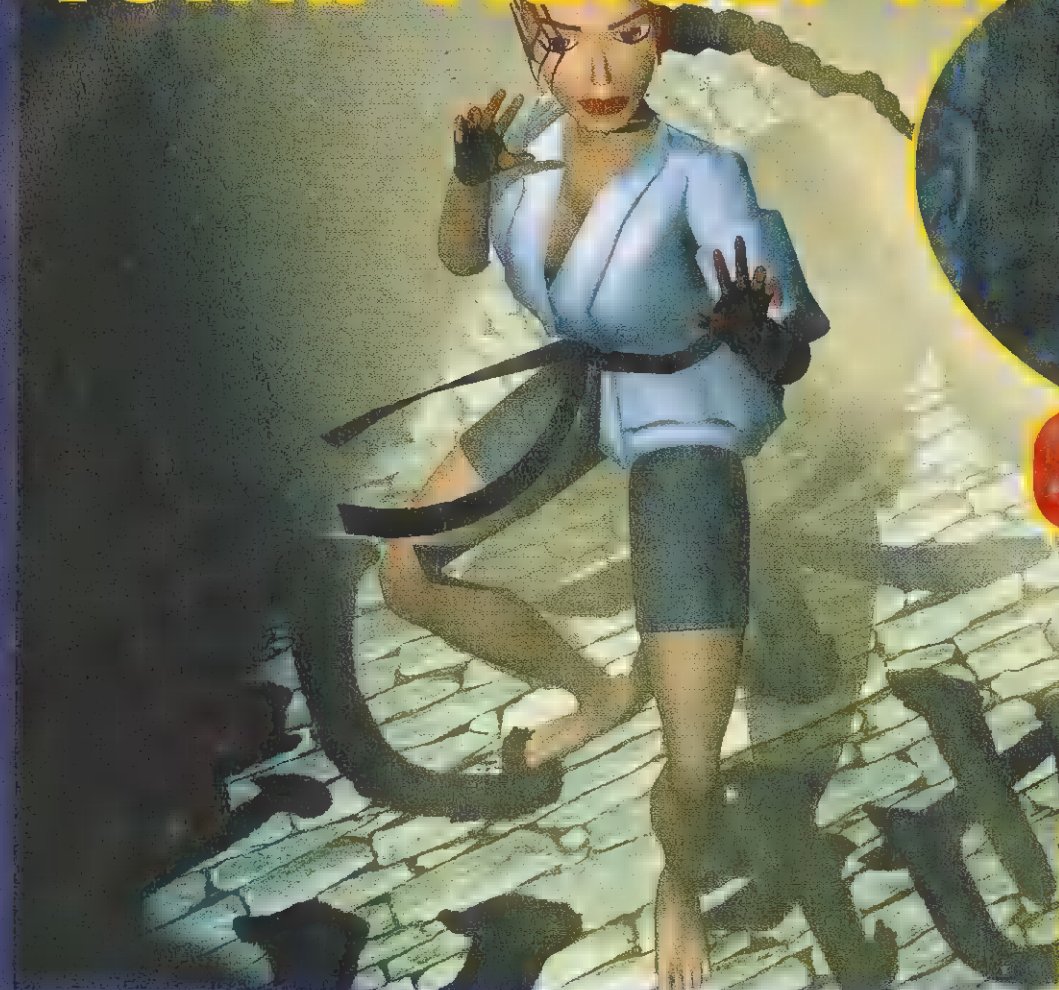
## COUP DE BOULE

Dans chacun des trois épisodes,  
Lara a droit à un "coup de boule".  
Assistons-nous à un exemple  
manifeste du manque d'inspiration  
des développeurs ? Ou, au contraire,  
les joueurs ont-ils été à ce point  
enthousiasmés par ce contact, qui  
pourrait devenir torride, qu'ils ont  
demandé à ce que Core le conserve.





# Tomb Raider III



bouton **sprint** est incontournable dans ce genre de situation. Selon le producteur, les pièges minuscules seront d'ailleurs légion dans cette version.

## LARA PLUS CHAUDE QUE JAMAIS...

En plus d'avoir peaufiné les animations du personnage, Core Design a intégré une foultitude de nouveaux effets spéciaux, comme le rendu des flammes ou de la torche de Lara. De plus, cette séquence donne un bref aperçu du travail apporté à la mise en scène (les caméras deviennent plus dynamiques quand la situation l'exige). Ce ne sont que des petits détails, mais ils rendent le jeu encore plus réaliste.



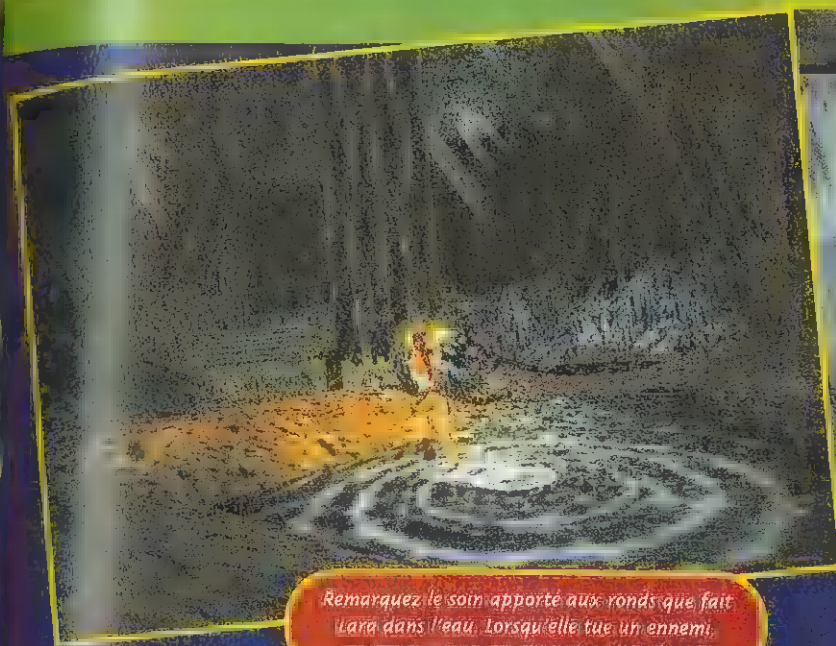
Comme toujours, le bouton **Triangle** vous permettra de regarder aux alentours.



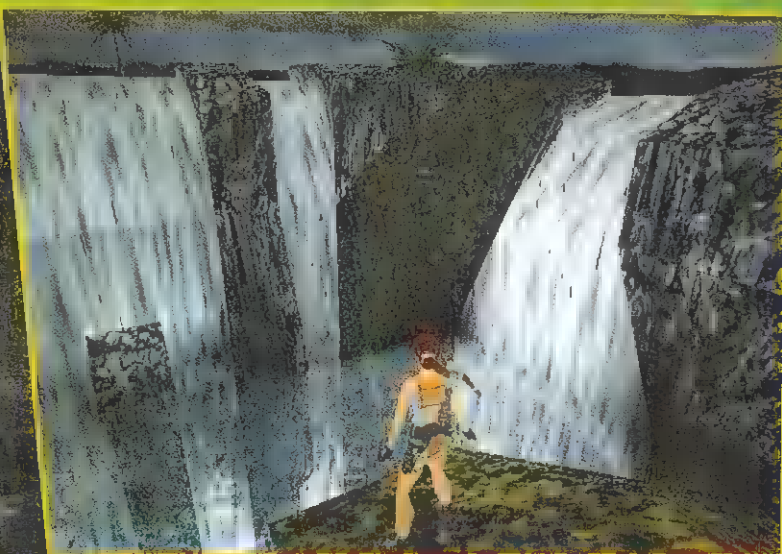
Voici la scène

Admirez l'explosion de votre missile!





Remarquez le soin apporté aux ronds que fait Lara dans l'eau. Lorsqu'elle tue un ennemi, on verra sang se répandre dans l'eau.



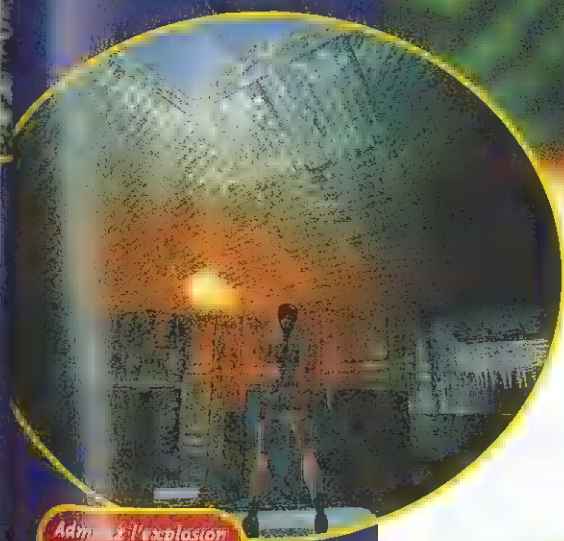
Comme dans le deuxième volet, les niveaux en extérieur ont été privilégiés.



Voici la scène avec les chauves-souris.



L'effet lumineux de la torche a également été amélioré.



Admirez l'explosion de la torche (missile !)

ours, bouton  
s permettra  
ux alentours.





# Zelda 64 - Ocarina of Time



Hors ville, la carte sera l'outil plus précieux pour vous déplacer sans encombre.

**NINTENDO 64**

● Décembre 98

● 1 joueur

Zelda a sans aucun doute été l'un des jeux majeurs de l'E3. Alors qu'il était présenté l'an dernier dans ce même salon en cassette vidéo, cette fois-ci, il était possible d'y jouer. La magie Miyamoto fonctionne toujours aussi bien, et au vu des niveaux présentés, on pardonne tous les retards de production.

**T**enant toujours officiellement dans une cartouche de 256 Mb (32 Mo), le jeu poursuit son développement marathon. Après plusieurs dates de sortie repoussées, Zelda est définitivement prévu pour la fin de l'année : une rumeur circulait au salon, celle d'une sortie mondiale au mois de décembre prochain.

## Une version enfin jouable !

La version présentée au salon était bien évidemment jouable. Cependant, il était impossible de débiter une nouvelle partie. En effet, quatre sauvegardes du jeu étaient proposées, contenant chacune quatre parties distinctes à différents instants du jeu : balladé dans un village, visite d'un des



Comme sur Super Nintendo, Link peut jouer le Ocarina. Cela lui permet d'appeler un personnage bien spécial.

nombreux châteaux, exploration d'une prairie et de l'écurie avec la célèbre scène où Zelda monte à cheval, mais également différents boss, dont un gigantesque dragon et un cavalier chevauchant une monture d'une qualité visuelle incroyable.

## La qualité graphique au rendez-vous...

L'aspect graphique est l'un des points forts du jeu. Le personnage de Link n'est pas, proprement parler, d'une grande beauté (réalisé en Gouraud Shading comme il



## COUP SPÉCIAL

Tout comme dans Zelda sur Super Nintendo, Link est capable d'utiliser son épée pour balancer un coup spécial : une fois tous vos cœurs remplis, laissez appuyer sur le bouton d'attaque. Une fois la jauge d'énergie remplie, il suffit de relâcher le bouton afin de libérer un coup d'une force incroyable : Link tourne sur lui-même et ravage tout ce qui se présente sous la lame de son épée. Il faut le voir pour le croire !



personnage est pas de n des ennemi sont constit magnifiques remarquable Autre exploi nombre de p constituant leur nombre seurs cental tant ralent l'indité.

et ce n tout !

Mais le spect pas là. En eff cinématiques en force à la Final Fantasy qu'elles sont bel ! Les pou de Link sont t nants et contr ment à la fée l'onde de cho Balaie l'espac l' Les effets intenses, quan des atmosphè enfermées, ne les souterrains Mélang astucie aventure et pla doute que ce Z booster les ver Nintendo 64 à monde comme ne l'avait fait a

## PRISE

La jouabilité a Nintendo. Zelda Cependant, il vo pour réellement les manipulation exemple, durant sur le bouton Z permanence. Le autour de lui et l ment au niveau genre, le bouton



# naof Time

personnage de Mario), il n'en est pas de même des boss et des ennemis. Ces derniers sont constitués de textures magnifiques, d'une qualité remarquable.

Autre exploit : signaler le nombre de polygones constituant les boss. Leur nombre s'élève à plusieurs centaines, sans pour autant ralentir l'animation et sa fluidité.

**et ce n'est pas tout !**

Mais le spectacle ne s'arrête pas là. En effet, les scènes cinématiques font leur entrée en force à la manière d'un Final Fantasy, à la différence qu'elles sont en 3D temps réel ! Les pouvoirs spéciaux de Link sont très impressionnants et contribuent grandement à la féerie du jeu. Ainsi, l'onde de choc énergétique balaie l'espace tout autour de lui. Les effets de lumière intenses, quant à eux, recréent des atmosphères très renfermées, notamment dans les souterrains des donjons. Mêlant astucieusement aventure et plates-formes, nul doute que ce Zelda 64 va booster les ventes de la Nintendo 64 à travers le monde comme jamais un jeu ne l'avait fait auparavant !



même coup spécial que précédemment, mais effectué cette fois-ci devant un ennemi. Cela permet de lui infliger plus de points de dégâts et donc d'en terminer plus rapidement.



est possible de se déplacer à cheval dans la ville. Le martèlement des sabots sur le pavé se fait alors entendre.



## PRISE EN MAIN

La jouabilité a toujours été le point fort des jeux Nintendo. Zelda n'échappé pas à la règle. Cependant, il vous faudra un peu d'entraînement pour réellement en saisir toutes les subtilités, car les manipulations ne sont pas simples. Par exemple, durant les combats, il suffit d'appuyer sur le bouton Z pour locker l'ennemi en permanence. Les déplacements se font alors tout autour de lui et la caméra se place automatiquement au niveau de l'épaule de Link. Dans un autre genre, le bouton B permet une multitude

d'actions. En temps normal, il permet de sauter, mais dès que Link s'approche d'un objet ou d'un personnage, ce bouton permet de saisir un objet, de parler, ou d'exécuter une action. La vue du jeu est à la Mario : le personnage est toujours de dos. Une vue subjective est bien disponible mais uniquement lorsque Link utilise une arme de jet, comme le lance-pierres, un arc ou bien le boomerang. Bien d'autres manipulations restent à découvrir, dans un prochain test de Consoles...



# Brave Fencer Musashiden

*Musashiden est le premier jeu d'action-RPG de Square sur console 32 bits. Riche de son expérience avec 2 épisodes de Secret of Mana sur Super Nintendo, Square propose désormais le même type de jeu sur Playstation, et tout en 3D !*

Les marais ne sont pas toujours un lieu calme... la preuve !

**PLAYSTATION**

● nov 98/Japon

● 1 joueur

**B**rave Fencer Musashiden propose un bon nombre d'atouts pour devenir une référence en la matière. Une bonne dose de plates-formes associée à une action soutenue et un brin d'aventure sont les ingrédients magiques de cette délicieuse recette.

Le jeu est entièrement en 3D, et les angles de caméra varient en fonction de la position du personnage et des actions qu'il exécute. Terminé, les combats de la Final Fantasy VII et autres RPG du genre : désormais, le mode Zelda ou Secret of Mana (Super Nintendo) prévaut.

On dirige son personnage autour des ennemis, librement. Enfin un jeu où les phases de combat ne se déroulent pas dans un écran spécial, face à face avec un adversaire immobile. Les affrontements vont enfin devenir sportifs. La force de jouer à FF VII, les abdos Kro commençaient à pousser, dicky doo, comme disent les américains ! Sachez également qu'au Japon, le jeu sera vendu avec un deuxième CD : une démo jouable de Final Fantasy VIII. Sacrés veinards !

Imaginez que lorsque vous déplacez votre personnage le long de ce passage, les éléments du décor, comme cette statue, bougent en temps réel !

Traverser un village est l'occasion de dialoguer avec d'autres personnages, mais aussi d'acheter des armes ou des potions magiques.

## BOSS UN PEU !

Les boss constituent un élément essentiel de tout jeu d'aventure. Brave Fencer Musashiden ne déroge pas à la règle et en propose des dizaines. Tous ont un point commun : ils sont gigantesques, animés en 3D et disposent d'une puissance redoutable.



La taille des boss est vraiment impressionnante. Et dire qu'il va falloir en affronter des dizaines et des dizaines comme lui !



Entièrement constitué de feu, ce boss va vous en faire voir de toutes les couleurs. Chauffe, Marcel, chauffe !



# er Musashiden

sur  
es de  
sormais

nnage  
s, librement  
phases  
éroulent  
spécial,  
adversaire  
ntements  
sportifs  
FF II  
ro  
ent à  
cky doo  
ent les  
! Sachez  
qu'au  
eu sera  
e un  
CD  
uable de  
asy VIII  
inards!

ge est l'occasion  
avec d'autres  
s aussi d'acheter  
otions magiques.

boss est  
nnante. Et dire  
ffronter des  
aines comme lui !

stitué de feu,  
en faire voir  
leurs.  
auffe !

# er Musashiden

Certains passages du jeu se révéleront très délicats : entre les plates-formes et les ennemis, on ne sait plus où donner de la tête !

Musashi, le héros du jeu, face à une gigantesque épée protégée par un sort magique.

Musashi possède une panoplie de coups spéciaux., idéale pour abattre certains ennemis.

Une chose est certaine : Square sait programmer de beaux jeux sur Playstation. Reste maintenant à savoir si Musashiden sera un bon jeu !

Quand les ennemis se trouvent en très grand nombre, il faut user de son intelligence : et hop ! comme au bowling.



PLAYSTATION

● Octobre 98

● 1 joueur

# Medievil

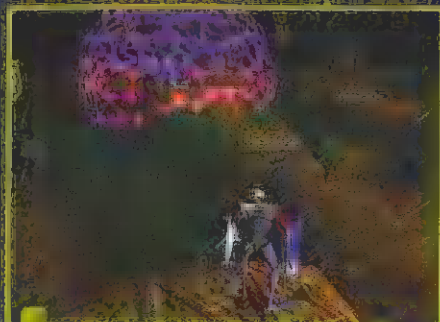
*Maintes fois repoussé, Medievil semble maintenant assuré de sortir d'ici la fin de l'année en version officielle. Le jeu n'a rien gagné d'un point de vue graphique (le boulot fourni était déjà très convaincant), par contre l'aspect RPG de l'œuvre a été développé. Voyons ça...*

**V**ous incarnerez sire Daniel Fortesque, un chevalier déchu qui renaîtra de ses cendres (pardon de son squelette) après qu'un sorcier maléfique a décidé de lever une armée de morts vivants. Ce chevalier cherche le repos éternel que seule la destruction du sorcier pourra lui apporter. Voici ce que raconte la première minute de cinématique. Ensuite, l'aventure commence. Votre personnage évoluera de manière complètement libre dans la vingtaine de mondes

Le joueur aura à sa disposition plus d'une douzaine d'armes diverses (dague, épée, lance, arc, massue...), et devrait rencontrer plus de cinquante ennemis différents (sans compter les gigantesques boss. Autant dire qu'il va avoir du monde. L'humour macabre est évidemment de la partie, et de nombreux puzzles ainsi que des aventures parallèles devraient égayer les parties.



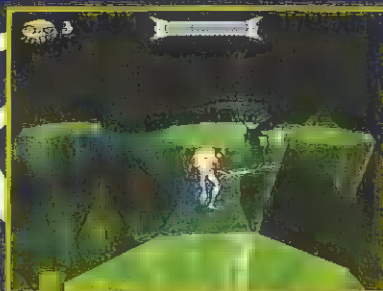
Le jeu compte quatorze cinématiques différentes, soit plus de quinze minutes de séquences en images synthétisées hilarantes.



Il serait temps d'aller voir ce qui se trame là-bas.

accessibles. Le contrôle au pad analogique est très sensible, mais on vous demande surtout d'être un combattant rapide et puissant, plutôt qu'un Mario en puissance. Les pièges du genre : pour traverser ce pont, il faut marcher sur ce II ne sont pas trop de la partie. Pour les combats,

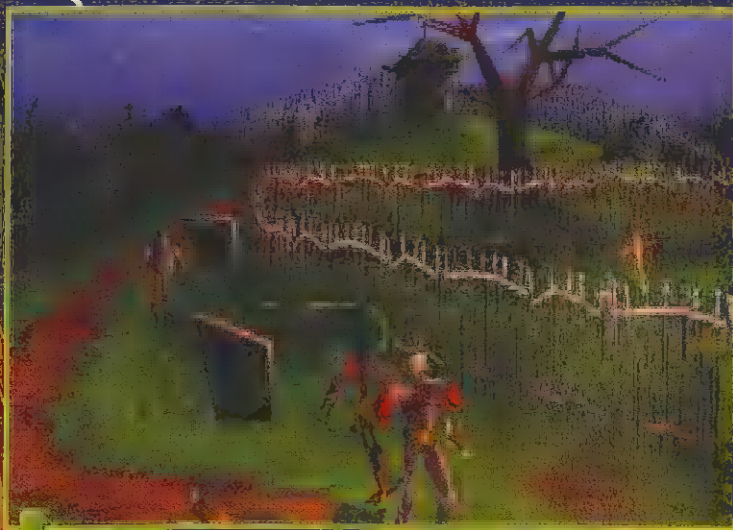
Sire Fortesque en grande discussion avec une dame qui pourrait bien lui confier une mission annexe.



Il faudra être aussi rapide qu'agile sur ces pontons. Les oiseaux ne pardonneront aucune erreur.



Vous vous servirez de différentes fioles pour trouver de nouveaux pouvoirs (invulnérabilité, décapage, puissance, souffle dragon...). Ce boss est machiavelique.

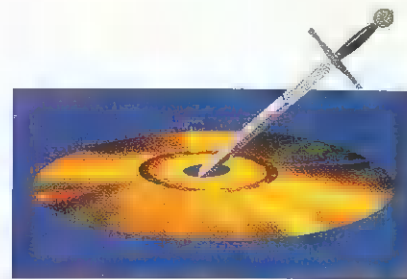


Les graphismes sont en haute-résolution : résultat superbe.



# ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER



LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION



\*ULTIMA reprend ton ancienne console **NINTENDO 64** ou **PLAYSTATION** en parfait état jusqu'à 690<sup>F</sup> et te propose la **PLAYSTATION** ou la **NINTENDO 64** à 990<sup>F</sup>.

la **PLAYSTATION**  
ou la **NINTENDO 64**

**300<sup>F</sup>\***



la **PLAYSTATION**  
ou la **NINTENDO 64**  
**D'OCCASION**

**790<sup>F</sup>\***



**GAME BOY Pocket :**

\*Chez ULTIMA, la **GAME BOY POCKET** est à 349<sup>F</sup>...  
ULTIMA te reprend ton ancienne **GAME BOY** pour 100<sup>F</sup>.

**249<sup>F</sup>**

**FAIS LE COMPTE !!!**

\* Offres valables insou'au 30 août 1998 dans la limite des stocks disponibles.



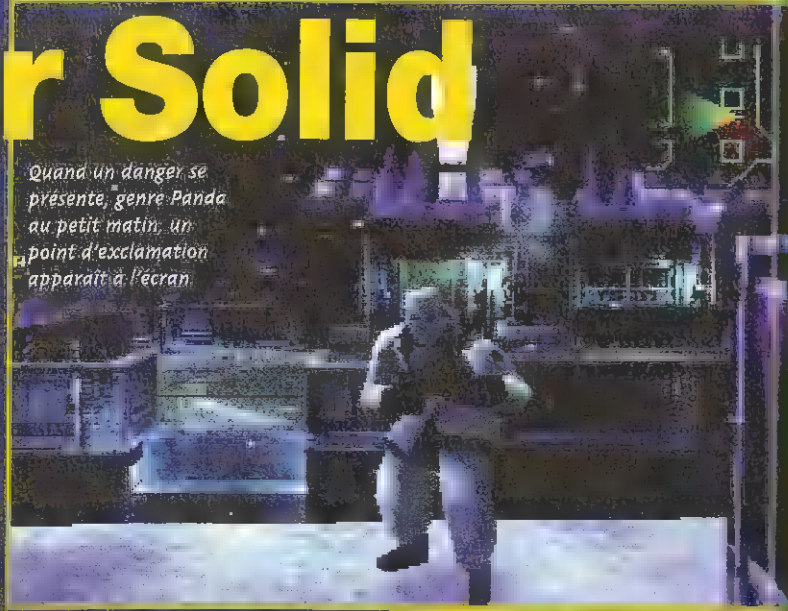
# Metal Gear Solid

*Kagotani San, notre correspondant au Japon, parle de ce jeu comme de l'un des plus spectaculaires du moment sur Playstation. Nous l'avons vu, nous y avons joué... nous l'avons apprécié !*

**D**éveloppé par une trentaine de personnes, onze ans après le premier épisode, Metal Gear Solid s'annonce l'un des jeux de l'année 98 sur Playstation. L'ensemble de l'action se déroule à l'intérieur d'un gigantesque complexe investi par de dangereux terroristes prêts à recourir au chantage nucléaire pour parvenir à leurs fins. Vous n'avez que vingt-quatre heures pour infiltrer la base, libérer les otages et neutraliser les méchants. Graphiquement, le jeu est splendide, grâce à des effets de lumière en temps réel ainsi que des placages de textures très réalistes. Les personnages, tous en 3D — comme l'ensemble des décors, d'ailleurs —, se meuvent avec souplesse et rapidité. Inutile de la jouer bourrin : le jeu comporte une grande part de subtilité, car il faudra

la plupart du temps se dissimuler dans de sombres recoins pour surprendre ses adversaires dans le dos. Pas très chevaleresque, mais à la guerre comme à la guerre !

Quand un danger se présente, genre Panda au petit matin, un point d'exclamation apparaît à l'écran.



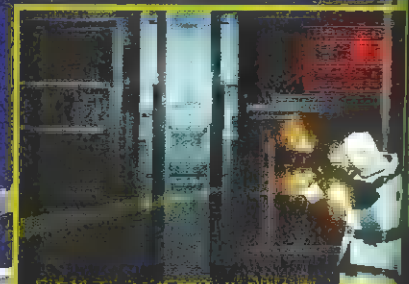
**PLAYSTATION**

● Automne 98

● 1 joueur



Pour descendre un ennemi, il suffit parfois d'attendre qu'il passe devant vous et de l'attaquer dans le dos.



Où pour où, dent pour dent... premier touché est... premier mort !

Parfois, les caméras adoptent une vue différente afin de vous faire mieux apprécier l'action.



# Mission Impossible

Après le succès de la série télé à la fin des années 70, mais aussi du film il y a deux ans, *Mission Impossible* s'apprête à investir la Nintendo 64. Le jeu est basé sur les principales scènes du film et s'annonce d'ores et déjà comme un excellent cru.

**P**arler de *Mission Impossible* sans le comparer à *GoldenEye* est... impossible. Le jeu est également tout en 3D et comporte quelques scènes cinématiques en 3D temps réel. Avant chaque mission, un briefing vous explique les objectifs à atteindre. Une fois lancé dans le jeu, votre personnage peut se diriger où il veut, il est libre de ses mouvements. Seuls les obstacles tels que des barrières, des murs ou tout autre objet à taille humaine peuvent l'empêcher d'avancer. Différentes vues arrières sont disponibles. Un viseur apparaît en vue subjective pour vous permettre d'être plus précis dans vos tirs. De nombreux gadgets vous accompagnent tout le long de la partie et se révéleront indispensables pour remplir certaines missions. Ainsi, vous

devrez parfois changer de visage grâce à un appareil prévu à cet effet. Des pays de l'Est au siège de la CIA, les pièges seront aussi nombreux que vos missions. Les vacances ne seront pas à l'ordre du jour, désolé.

**NINTENDO 64**

● Juillet 98

● 1 joueur



Un des grands moments du jeu : le piratage de l'ordinateur de la CIA.



Dans chaque mission, le temps vous est compté pour terminer le niveau. Ne traînez pas devant la télé.



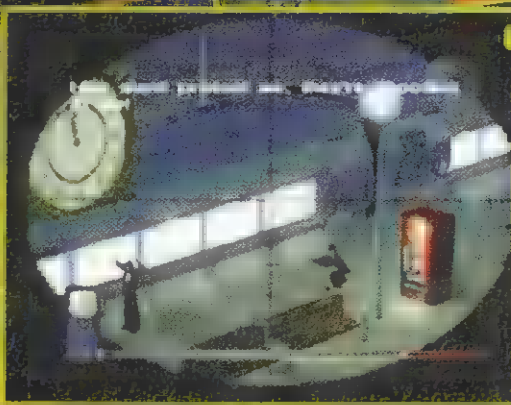
Le briefing est important pour tout savoir de la prochaine mission à accomplir.

En véritable agent secret, vous serez amené à changer souvent de costume.

De jour comme de nuit, un agent secret ne connaît pas les 24 heures.



Le fusil à lunette est extrêmement pratique pour faire un carton à la fois.



**E**





# Shadow Man

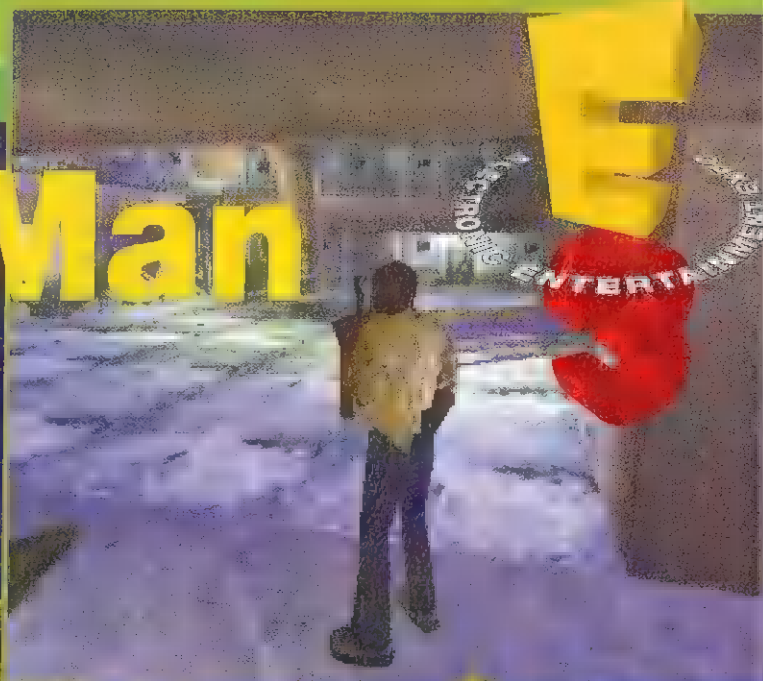
Acclaim, fort du succès de Turok, continue sur sa lancée et propose Shadow Man, un nouveau Doom-like très prometteur. Ici, plus de dinosaures à apprivoiser, mais des sorciers vaudou à soigner.

**S**hadow Man est le nouveau nom de Mike LeRoi, un tueur de la Nouvelle-Orléans. Capturé par un sorcier vaudou, le voici désormais qui erre dans un univers mystique, sombre et peu accueillant. Les armes conventionnelles ont laissé place aux pouvoirs vaudou et à la magie noire. Avec un tel arsenal, notre héros va pouvoir affronter en toute quiétude des légions de psychopathes. Shadow Man est entièrement en 3D temps réel. Grâce à son nouveau moteur d'animation Vista (Virtually Integrated Scene Terrain) créé par Acclaim Angleterre, le jeu est graphiquement très réussi et propose des animations souples et rapides. Votre personnage est vu de dos, on parle de vue à la troisième personne (tel Tomb Raider), et peut effectuer de



Une vue comme il y en a beaucoup dans Resident Evil : la caméra placée au sol donne une vision déformée du couloir.

nombreuses actions : courir, sauter, grimper, s'accrocher et bien évidemment utiliser des armes. Le nombre de niveaux et d'ennemis n'a pas encore été officiellement annoncé, le jeu étant bien évidemment toujours en développement.



Les lumières ont un rôle important et donnent un côté angoissant à certains lieux.

**NINTENDO**

● Début 99

● 1 joueur



Au départ du jeu, le personnage n'est armé que d'un simple pistolet.

Comme dans la plupart des jeux sur Nintendo 64, le sang gicle quand vous abattez un adversaire.



STRATA'GAM

ST Barnabé V

1301

Tél 04

STRATA'GAM

89 rue Belle de

Tél 04

STRATA'GAM

Dins Avenues

1300

Tél 04

STRATA'GAM

21 rue de la C

13007 MAR

Tél 04

STRATA'GAM

15 rue Emile Zol

Tél 04

STRATA'GAM

28 Od Rue

13013

Tél 04

STRATA'GAM

LA PLAINE

13008

Tél 04

STRATA'GAM

7 rue des Goume

Tél 04

STRATA'GAM

C.C. CHAMPION

13120

Tél 04

STRATA'GAM

C.C. CARREFOUR

Tél 04

STRATA'GAM

C.C. CARREFOUR

Tél 04

STRATA'GAM

C.C. CARREFOUR

Tél 04

STRATA'GAM

C.C. CARREFOUR

Tél 04

STRATA'GAM

C.C. CARREFOUR

Tél 04

STRATA'GAM

C.C. CARREFOUR

Tél 04

STRATA'GAM

C.C. CARREFOUR

Tél 04

STRATA'GAM

C.C. CARREFOUR

Tél 04

STRATA'GAM

C.C. CARREFOUR

Tél 04

STRATA'GAM

C.C. CARREFOUR

Tél 04

STRATA'GAM

C.C. CARREFOUR

Tél 04

STRATA'GAM

C.C. CARREFOUR

Tél 04

STRATA'GAM

C.C. CARREFOUR

Tél 04

STRATA'GAM

C.C. CARREFOUR

Tél 04

STRATA'GAM

C.C. CARREFOUR

Tél 04

OUVER

STRATA'GAMES

24, avenue Jo

Tél 04 42 0

STRATA'GAMES

STRATA'GAMES

STRATA'GAMES



**STRATA GAMES MARSEILLE 12**

ST Raphaël Village - 82 CHAMPION

13012 MARSEILLE

Tél 04 91 85 22 22

**STRATA GAMES MARSEILLE 3**

Belle - Mal - 13003 MARSEILLE

Tél 04 91 08 78 24

**STRATA GAMES MARSEILLE 4**

Cité Avenues - 22 av. Maréchal Foch

13004 MARSEILLE

Tél 04 91 34 45 00

**STRATA GAMES MARSEILLE 7**

15 rue 7 Combaut Roquebrune

13007 MARSEILLE ENDOUME

Tél 04 91 31 04 62

**STRATA GAMES MARSEILLE 9**

15 rue Emile Zola - 13009 MARSEILLE

Tél 04 91 40 32 43

**STRATA GAMES MARSEILLE 13**

20 Gd Rue - La Croix Rouge

13013 MARSEILLE

Tél 91 06 23 87

**STRATA GAMES MARSEILLE 6**

LA PLAINE - 4 rue St. Michel

13006 MARSEILLE

Tél 04 91 42 82 32

**STRATA GAMES AUBAGNE**

des Goums - 13400 AUBAGNE

Tél 04 42 84 94 28

**STRATA GAMES GARDANNE**

CHAMPION - Les chemin d'Aix

13120 GARDANNE

Tél 04 42 65 82 85

**STRATA GAMES PORT DE BOUC**

CARREFOUR - 13110 PORT DE BOUC

Tél 04 42 06 30 92

**STRATA GAMES**

JONCQUIERES

Placé des Martyrs - 13500 MARTIGUES

Tél 04 42 40 47 55

**NEWS****STRATA GAMES PERTUIS**

Angles Durance Muret - 84120 PERTUIS

04 90 09 74 04

**STRATA GAMES SALON**

72 rue du Bourg

13300 SALON DE PROVENCE

Tél 04 90 56 97 17

**STRATA GAMES**

HYERES 80 CHAMPION

Galerie Centre Europe

rue Georges Simenon

83400 HYERES

Tél 04 94 35 83 48

**STRATA GAMES AIX**

14 rue du Fay Nou - 13100 AIX

Tél 04 42 23 49 61

**STRATA GAMES NICE**

21 rue Gioffredo - 06000 NICE

Tél 04 93 92 44 45

**STRATA GAMES LA CIOTAT**

60 des Pollus - 13600 LA CIOTAT

Tél 04 42 02

**OUVERTURES****STRATA GAMES MARIGNANE**

24 avenue Jean-Mermoz

Tél 04 09 07 47

**STRATA GAMES CAVAILLON**

STRATA GAMES BRIGNOLES

# STRATA GAMES®

## N°1 du jeu vidéo dans le sud.

## vous en donne



## + de choix

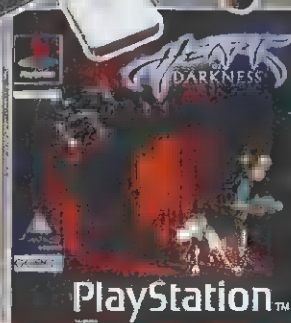
## 100 titres neufs en permanence

## + de nouveautés

## + de reprises

## + d'occas

## + de service



## COLIN MCRAE RALLY HEART OF DARKNESS TOP DU MOIS



## CENTRALE D'ACHAT STRATA GAMES

### Revendeurs contactez nous :

### tél. 04 91 92 75 78

### fax 04 91 92 73 05

## UN NOUVEAU CONCEPT

### Vous avez un projet d'ouverture de magasin

### appelez-nous :

### 04 91 92 75 78



# Spyro the Dragon

Produit par Marc Cerny, l'homme derrière Crash Bandicoot et développé par l'équipe responsable de Disruptor, Insomniac Games, Spyro (prononcé "Spayero") est un petit dragon qui ne paie pas de mine, mais qui risque de bouleverser bien des choses. Chronique d'un titre qui devrait enflammer nombre de Playstation.

Oubliez, Croc, Crash, Gex ou Jersey Devil. Spyro va venir donner un sacré coup de balai au genre. Réalisé en un an et demi par une petite équipe de neuf personnes (quatre programmeurs, quatre graphistes et un chef de projet), Spyro dévoile le moteur 3D le plus impressionnant du moment et fait

montre d'une jouabilité incroyablement précise. En plus de planer, notre jeune dragon va pouvoir faire des roulades latérales, sauter, courir, cracher des flammes ou charger l'adversaire, selon la situation. L'ennemi est recouvert d'une carapace qui résiste au feu aux charges. No problemo. Courez, faites-en le tour, la canaille n'a aucune protection dorsale. Si le principe est basique au possible, il n'en est pas de même du bestiaire. Le graphiste responsable du design de Spyro et de celui des ennemis, Alain Maindron, nous précise : "il existe trois ennemis différents par niveau, mais le jeu compte 11 niveaux en tout." Leur

intelligence a été travaillée pour qu'ils réagissent de manières différentes à vos apparitions. Il ne sera pas rare de les voir parler entre eux ou s'enfuir à votre vue. Bref, le jeu promet d'être très vivant. Rajoutez à cela des modèles 3D gigantesques, un humour décapant, un personnage adorable, des zones bonus très entraînantes et vous obtenez un soft prometteur, mignon comme tout, qui devrait faire couler beaucoup d'encre.



Le plus souvent, vous cracherez des flammes, mais cela est également très utile.



Le bestiaire contient des cas, comme celui du mexicain tout droit sorti d'Heckel et Jeckel.



La petite lumière orange indique la vie restante. Plus la lumière faiblit, plus il est mal.



Vos flammes pourront toucher deux ennemis à la fois.

PLAYSTATION

● Octobre 98

● 1 joueur



n

ragon  
titre

mes, mais il

VAL KILAU



Les niveaux partent tous d'une zone centrale et peuvent être parcourus dans des ordres différents.



Vous devrez libérer les gigantesques dragons transformés en statue (comme celui en second plan).



Les ennemis sont d'une taille impressionnante.



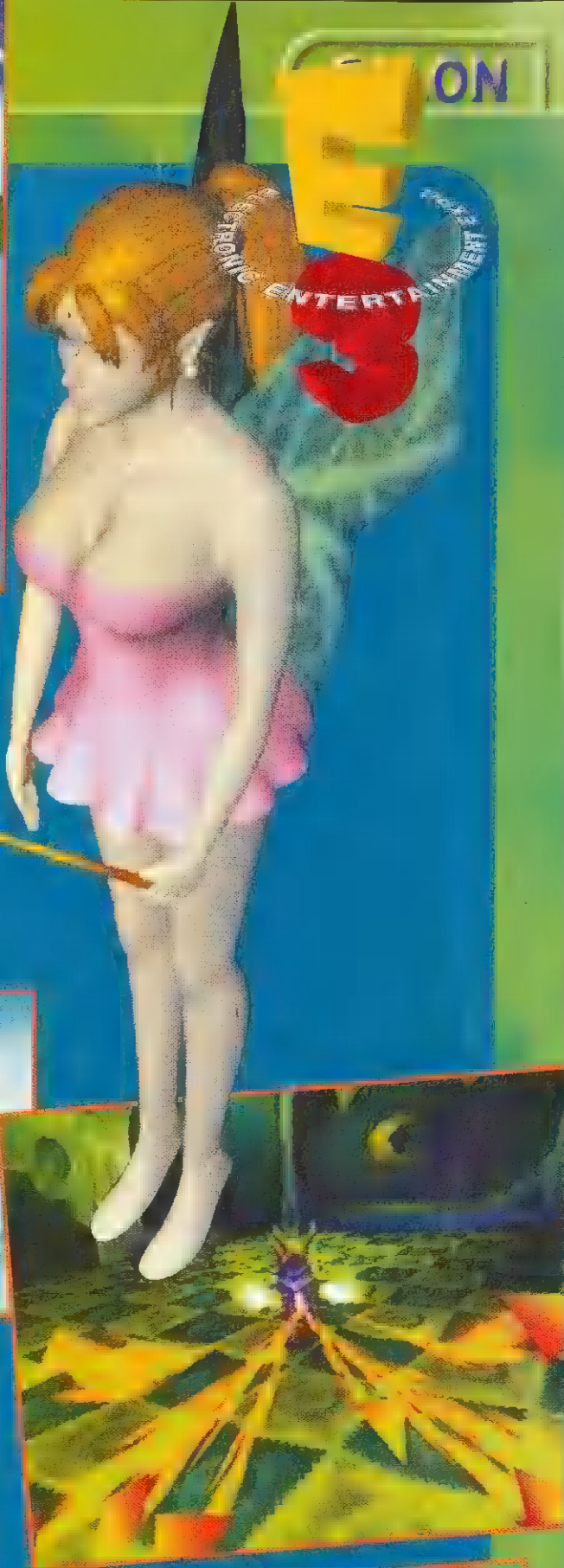
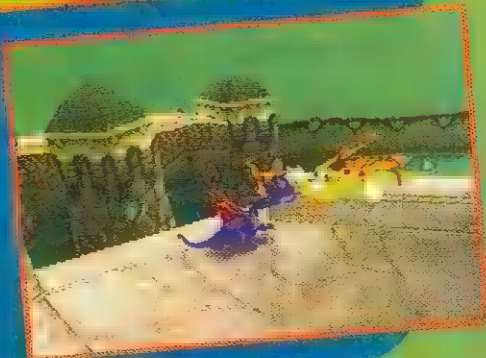
## DONJONS ET DRAGONS

Au premier abord, Spyro a tout d'un jeu pour enfant, avec son univers très pastel, son personnage mignonnet ou son scénario qui verra le dragon libérer ses compagnons transformés en statue de cristal par un méchant magicien. Mais que l'on ne s'y trompe pas, les développeurs promettent une difficulté progressive qui devrait tenir les meilleurs scotchés à leur paddle un bon paquet de temps.



Les zones bonus contiennent généralement des phases de vol libre dans lesquelles Spyro devra récupérer des cristaux.

A la différence de Mario 64, sera impossible de diriger soi-même la caméra. Elle se positionnera automatiquement en fonction de l'action.





N64/PS

● Octobre/PS  
1999/N64

● 1 joueur

ODT

Réalisé par les labos français de Psygnosis, ODT vient gonfler les rangs des jeux d'aventure-action de la Playstation et de la Nintendo 64 (qui en a bien besoin).

**L**e jeu est très proche de Tomb Raider dans le sens où il lui emprunte sa vue, mais s'en éloigne considérablement dans ce que l'on rentre dans les mécanismes du jeu. Quatre personnages sont ici

sélectionnables, mais vous ne ferez route qu'avec un seul de ces combattants. Chacun possède ses caractéristiques de résistance, de magie, de maniement des armes, ainsi que ses mouvements spéciaux. À la fin de chaque monde, vous pourrez allouer des points

Comme en vrai, le militaire est le personnage plus bourrin. Ça va être difficile de lui apprendre les arcanes magiques.

L'expérience ou bon vous semblera, histoire d'équilibrer un peu tout ça. Le jeu devrait compter plus de 60 niveaux repartis autour de huit secteurs.

Les monstres peuvent atteindre des tailles titanesques.

Cette charmante demoiselle bénéficie d'une arme plutôt pratique. Pourquoi tu boudes, Lara?

## Buck Bumble

Ubi Soft persiste et signe un nouveau jeu pour la Nintendo 64. Pas de plates-formes cette fois-ci, mais de l'action-shoot'em up dans lequel vous incarnez un... bourdon.

Etonnant !

**C**omme pour 99% des cas sur Nintendo 64, Buck Bumble est tout en 3D temps réel. Vous incarnez un bourdon, Buck Bumble, qui évolue dans différents environnements. Vingt missions (plus pas mal de niveaux cachés) vous attendent, pour lesquelles il faudra associer intelligence et réflexes. Les niveaux regorgent d'insectes à détruire. L'aide d'une des quinze armes de votre disposition. En

haut de l'écran, un radar vous indique la position des insectes dans la zone à inspecter. Aucune chance qu'ils vous échappent ! Trois vues sont proposées afin de profiter au mieux de l'action.

Votre mission : détruire tous les ennemis du niveau.

Votre armement, pour un bourdon, est démentiel !

NINTENDO 64

● Septembre 98

● 1 joueur

Les effets spéciaux, comme toujours sur Nintendo 64, valent le détour.



# Tonic Trouble

Après Rayman, Tonic Trouble est le nouveau jeu de plates-formes de Ubi Soft. Plusieurs années de travail ont été nécessaires pour peaufiner ce jeu qui s'annonce d'ores et déjà comme une sacrée référence en la matière.

**T**onic Trouble, on vous en parle déjà quelques mois déjà dans Consoles+. Nous avons enfin pu mettre la main dessus et jouer. Dans ce jeu de plates-formes en 3D temps réel, vous dirigez Ed, un sympathique extraterrestre. Au cours d'une mission intergalactique, Ed a

malencontreusement mis en danger la Terre. Sa mission, vous l'aurez compris, consiste à sauver notre belle planète bleue des griffes du Mal. À travers les nombreux niveaux qui constituent le jeu, Ed découvrira une foule d'ennemis, d'une taille parfois impressionnante.

Il peut même à certains moments voler !

Des scènes intermédiaires montre Ed en train de dévaler de longues pentes verglacées, comme dans les niveaux bonus de Mario 64. Enfin, Ed est capable de se

Pour progresser, faut engager le dialogue avec certains personnages.

Ed est capable d'éliminer ses adversaires à l'aide d'une arme récupérée dans le niveau.

déplacer sous l'eau. À cette occasion, les graphismes bénéficient d'un soin tout particulier pour rendre l'impression d'être vraiment immergé. Comme Rayman, notre héros ne possède ni bras ni jambes. Ce qui facilite les animations et offre un confort visuel étonnant ! La Nintendo 64 serait-elle en réalité la console des jeux de plates-formes

Ed peut grimper sur un bout de bois et bondir à travers le niveau.

Sous l'eau, les effets spéciaux sont plus nombreux et le jeu gagne en qualité graphique.

Voilà un papillon, Ed s'envolera dans les airs.

Tonic Trouble comporte de nombreuses scènes d'intérieur.

Le côté plates-formes est respecté et l'on trouve de nombreux passages délicats.

**NINTENDO 64**

● **Septembre 98**

● **1 joueur**



# Twelve Tales : Co

**NINTENDO 64/GB**

 Fin 98/US-Japon  
Début 99/France

1-4 joueurs

**A**vec GoldenEye, Banjo-Kazooie, et bientôt Perfect Dark, Rare Software est en train de s'imposer comme le développeur incontournable de la Nintendo 64. L'E3 lui a permis d'enfoncer le clou avec cette nouvelle aventure plate-formesque, au nom changeant au fil des humeurs des petits gars du marketing... Attendez-vous d'ailleurs à un nouveau changement de titre d'ici sa sortie en France. L'originalité de TTC 64 tient dans la possibilité qu'auront

les joueurs de choisir leur personnage de départ. Le premier des deux protagonistes est une charmante écureuil rayée, Miss Berri. Elle combattra aidée d'un monstre, indiquant sur quelle cible se concentrer, pendant qu'elle vaquera à la recherche de bonus et de graines pour se nourrir. Les parties de Berri seront donc plutôt stratégiques. Les joueurs en manque d'action choisiront l'écureuil Conker, véritable

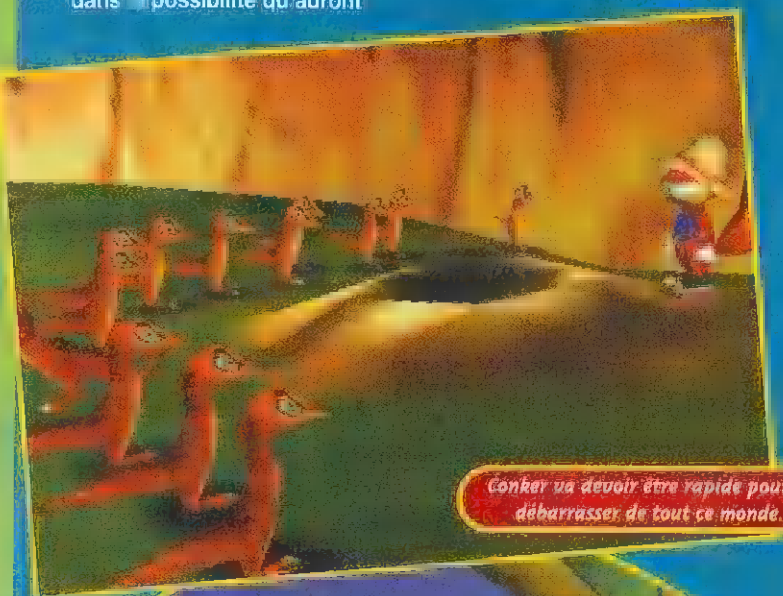
héros du jeu. Conker est accompagné d'une chouette qu'un second joueur pourra contrôler pour tirer ou bombarder les ennemis. Lorsque le jeu est pratiqué en solitaire, Conker pourra réaliser des mouvements assez classiques (charge, saut-pilon...) pour faire

respecter. Évidemment, en plus de la partie action, le joueur se torturera les méninges pour éviter des pièges retors ou encore trouver les 100 reliques du jeu. À noter qu'un mode Battle à 4 joueurs sur écran splitté est également prévu dans le programme.

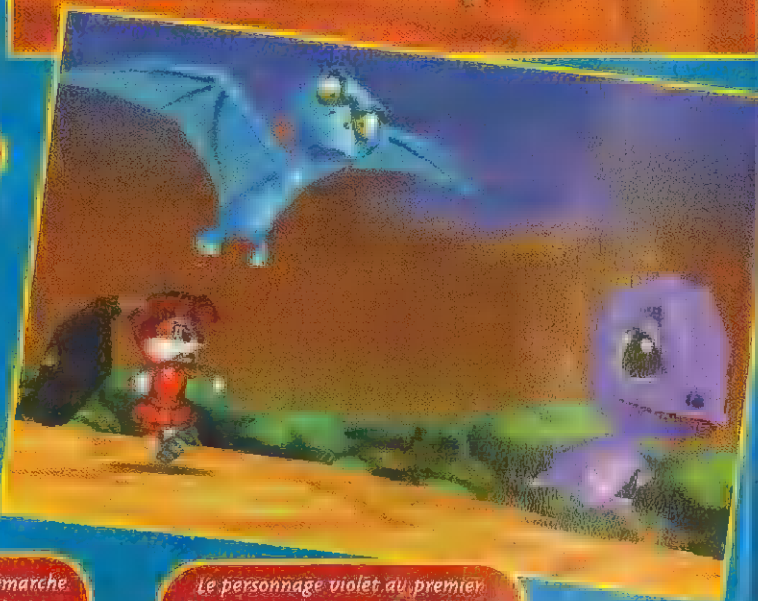
Dans la grande tradition des jeux Nintendo, le premier niveau vous initiera au contrôle des personnages.



Conker va devoir être rapide pour se débarrasser de tout ce monde.



Le pas est assuré, la démarche dodélinante. Pas de doute, Conker part à l'aventure!



Le personnage violet du premier plan est le monstre que Berri dirigera pour terrasser ses ennemis.

Les boss promettent d'être énormes.



# s : Conker 64

ENTERTAINMENT

3

## DOUZE HISTOIRES DANS UN BOUQUIN

Conker et Berri vont partir à la recherche d'une centaine d'objets dans une douzaine d'univers différents. Le jeu commence avec la couverture d'un livre qui s'ouvre pour accéder aux options et aux sauvegardes. Ce principe du jeu qui tient dans un bouquin est très cher à Miyamoto, qui adore raconter des histoires par ce biais, comme il nous l'a montré récemment avec Yoshi's Story.



L'univers est très enfantin, mais certains pièges sont vraiment tordus.

Cet ours polaire donne de précieux renseignements sur les alentours.



Selon le monde traversé, Conker changera de costume. Le voici lancé dans une course poursuite à travers la Grèce antique.



Assisterons-nous à une idylle entre Berri et Conker ? Tout pousse à croire.



Remarquez les expressions de Conker. Elles changeront en fonction des discussions, des situations et des rencontres.



Les boss promettent d'être énormes.



# L'Exode d'Abe

Abe est de retour, et il n'est pas content. En détruisant Rupture Farms et en sauvant ses amis mudokons, il a également détruit l'ingrédient principal de la bière des glukkons : les réserves d'os ! Le voici maintenant obligé d'empêcher les glukkons de faire une razzia sur les cimetières. Il va y avoir du boulot...

**L**es innovations principales de cette nouvelle mouture tiennent en trois points : de nouveaux dialogues, de nouveaux ennemis (à hypnotiser ou à détruire) et une interaction bien plus poussée avec ses amis. En terme de dialogues, Abe pourra maintenant demander à tout un groupe de venir ("Yo, Ya"), il pourra s'excuser ("sorry"), ou demander à ses compagnons de travailler ("work"). En plus de ces nouveaux vocables, Abe pourra se mettre en colère et frapper un de ses congénères (d'où les excuses possibles), se rendre invisible ou utiliser la force du Dhrykull. Parmi les nouveaux ennemis, on trouvera des sloggies (des bébés sloggs carnassiers et affamés), des sligs

volants (qui vous balancent des bombes), des slugs (des limaces), des fleeches ou des greeters (on vous laisse la surprise...). Fin du fin, Abe sera capable de contrôler la totalité de ses ennemis. L'interaction avec les autres mudokons a également fait l'objet d'un travail spécifique. Outre le fait que les mudokons ont des tons de voix différents, leur comportement variera en fonction de leur état d'esprit. L'un sera très content, l'autre complètement maniaque, un dernier pourra être suicidaire... force



Les séquences cinématiques sont plus longues et hilarantes.

de s'être trop fait taper dessus, par exemple). Bref, c'est toujours aussi original et pollant.

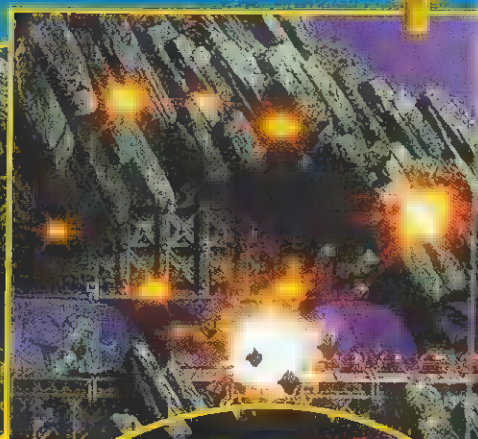
À la manière du premier épisode, le jeu compte de nombreux casse-tête à noter qu'Abe pourra se servir d'engins mécaniques.



maintenant donner l'ordre à ses compagnons. Pratique pour le genre mécanique...

Les mudokons répondent beaucoup plus rapidement aux ordres.

Le jeu compte neuf niveaux différents (les mines de Necrum, dépôt de l'usine à encore l'infame brasserie de Storm, etc.) divisés en sous-sections différentes.



**PLAYSTATION**

● Mi-octobre 98

● 1 joueur



# teenage line



c'est le numéro de téléphone N°1  
chez les  
Teenagers qui  
aiment bouger  
**et s'éclater!**

sur tous les lieux de loisirs (clubs, discothèques, etc.)

qui seront  
répondus en même  
temps que toi  
sur le service.



**08 36 68 47 48**

## LE NUMERO QUI FAIT PEUR

DES CENTS  
DE CADEAUX  
A GAGNER



**08 36 68 22 98**

# Trop cool!

Que vas-tu gagner  
en 30 sec ?

UN SCOOTER ?



UNE N64 ?



T-SHIRT SIMPSONS ?



pour le savoir, appelle vite !!

**08 36 66 00 00**

08 36 66 00 00

## MARS ATTACKS

**08 36 68 91 00**



## LUCKY LUKE

**08 36 68 00 05**

© 1,2,3 MULTIMEDIA - 2,23 F/MN



MATT GRODING

LE JEU  
OÙ TU  
GAGNES!

## THE SIMPSONS

**08 36 68 00 23**

THE SIMPSONS © 1989 - 20th Century Fox Film Corp



## X-FILES

SCULLY & MULDER  
AU BOUT DU FIL

DES MILLIERS DE TRADING-CARDS & COLLECTOR

**08 36 69 25 24**

1,2,3 MULTIMEDIA - 08 36 68 : 2,23 F/mn  
08 36 66 : 3,71 F/appel

pour tous les jeux  
0900-01-299 : 18,75 F8 / mn

pour tous les jeux  
00-23-28-22-00 : 3,05 TND

pour tous les jeux  
00-23-28-22-01 : 3,41 FS / mn



# Banjo Kazooie

Présenté l'an passé dans une version déjà jouable, Banjo Kazooie est enfin terminé. A la fois jeu de plates-formes et d'action, il combine également quelques parties d'aventure. Rare confirme ici son savoir-faire en matière de jeux vidéo.

**NINTENDO 64**

● 29 juin/USA

● 1 joueur



Le piano cacherait-il un mini jeu basé sur la musique ? Quoi qu'il en soit, encore faut-il pouvoir atteindre le clavier !



De meuble en meuble, votre quête se poursuit comme dans Clockwork Knight.

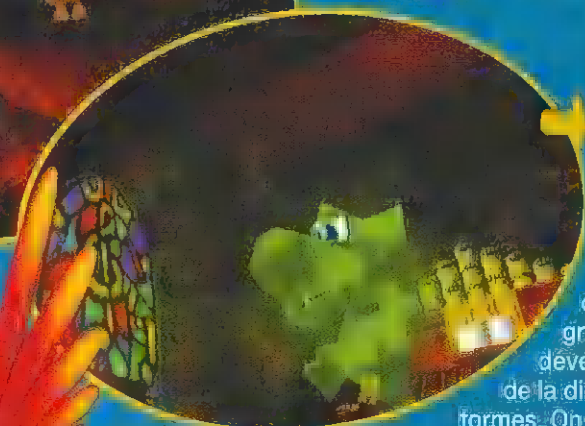
**L**e scénario, comme dans la plupart de ce genre de jeu, tient en une phrase : voler au secours de votre fiancée qui a été enlevée par une maudite sorcière. L'originalité de Banjo Kazooie repose sur un astucieux système de relais entre

Les parties plates-formes sont parfois d'une grande difficulté et tout repose sur votre capacité à diriger Banjo convenablement.

les deux personnages que vous pouvez diriger : un ours et un oiseau. Chacun d'eux a son propre comportement et requiert un



La fuite est souvent le meilleur moyen d'éviter l'affrontement avec les ennemis.



Le jeu est entrecoupé de séquences cinématiques en 3D temps réel.

manière différente. L'ours est idéal pour les parties plates-formes, l'oiseau devient un atout sérieux lorsqu'il s'agit de franchir de larges crevasses ou lorsqu'il faut effectuer de longs vols planés. L'aspect aventure et

quête a été grandement développé en plus de la dimension plates-formes. On peut voir à cette occasion Banjo rétrécir à se promener à l'intérieur d'une maison, à la manière de Clockwork Knight (Sega) ou aussi de Mister Nutz (Super Nintendo), mais désormais entièrement en 3D. Nous ne sommes pas sur Nintendo 64 pour rien !



Les tableaux constituent des pièges redoutables. Derrière le visage calme des personnages, se cachent deux monstres aux allures patibulaires (mais presque).







# MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Découvrez en **exclusivité**  
chez **Micromania**

*les premières images du plus grand Salon International  
du jeu video au monde et des meilleurs jeux à venir !*



LE REPORTAGE EST DIFFUSÉ CHAQUE JOUR  
DANS TOUS LES MICROMANIA



En partenariat avec Fun Radio - Le Salon de l'E3 s'est tenu à Atlanta du 28 au 30 mai 98





OFFRE EXCEPTIONNELLE

LA PLAYSTATION  
LA DUAL SHOCK

Joypad analogique vibrant sensations  
que vous ressentirez vous transporteront  
dans une nouvelle dimension !

990F

LES NOUVEAUTÉS PLAYSTATION



nouveau de baston aux  
enchaînements rapides, aux  
graphismes époustouflants  
aux personnages énormes ! Un innovant contre



des attaques  
aires  
combats  
limités.  
À ne pas  
manquer !



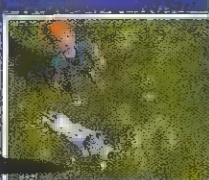
Touring Car, 8 pays, étapes,  
dommages, réglages techniques, réparations, étapes nocturnes,  
surfaces multiples, vues différentes, ralentis, course  
l'intégrale de la simulation !!



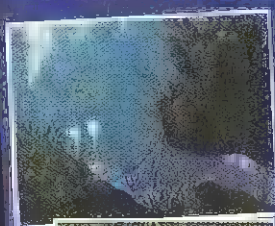
La nouvelle référence  
simulations par  
créateurs de Toka  
voitures gestion



Un exploit technique pour  
un de rêve : graphismes  
étonnants et  
réalisation  
parfaite alliés  
à un savant  
mélange



d'énigmes pour un pur  
jeu de plateformes.  
dizaines d'heures de  
jeu en perspective.



Découvrez le Catalogue  
Officiel PlayStation  
dans tous les Micromania !!



Tous les quatre ans, monde entier  
retient son souffle pendant 90 mn :  
finale de Coupe Monde EA SPORTS  
est le seul à vous permettre descendre  
sur terrain avec le officiel du  
Monde 98. jeu recrée une ambiance  
extraordinaire

Le jeu officiel  
de la Coupe  
du monde de football

prestigieux : modélisation des stades, séquences vidéos présentées  
par Footix, Quiz Coupe Monde, historique équipes



Avec des zombies par  
légion, des  
rues de  
de sacs  
ce nouvel épisode  
va encore plus  
loin dans le gore.  
des énigmes  
complexes.



vie. Retrouver  
survivants d'une ville  
zombifiée par un virus  
dévastateur. décors et le bestiaire sont  
cinématiques en font un véritable film à suspense. A déconseiller aux âmes sensibles.

Voyage au cœur  
de l'horreur



GRAN TURISMO  
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Grâce au nouveau de développement,  
l'incroyable se réalise : en exclusivité sur  
PlayStation, un jeu à



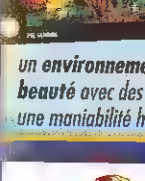
Possédant durée de vie fabuleuse,  
Gran Turismo est sans contexte un  
Mégahit ! Réalisme, souci du détail, autant  
graphique que cinématique vitesse, chauffez-vous  
avec la



Découvrez en exclusivité chez Micromania

les premières images du plus grand Salon International du jeu vidéo au monde et des meilleurs jeux venir

En partenariat avec Fun Radio - Le Salon de l'E3 s'est tenu à Atlanta du 28 au 30 mai 98







## LA NINTENDO 64 + 1 manette

Les nouveautés NINTENDO 64



**F-1 WORLD GRAND PRIX™**  
La simulation de course que nous attendions !  
Un graphisme et une animation dignes de la  
Nintendo 64 : courez sur les 17 circuits des  
«Grands Prix» officiels ! Vous aurez également le choix entre les 27 pilotes et les 27  
voitures du championnat. Ne manquez pas ce jeu incontournable  
sur Nintendo 64.



**Plus fort que Mario 64, Banjo et  
Kazooie, le nouveau jeu de plateforme  
action arrive enfin sur votre console. En  
incarnant Banjo  
l'ours et Kazooie  
l'oiseau, découvrez  
un environnement 3D temps réel de toute  
beauté avec des effets de lumière, une texture et  
une maniabilité hors du commun.**



**EA SPORTS est le seul à  
vous permettre de descendre  
sur le terrain avec le jeu officiel : Coupe  
du Monde 98. Ce jeu recrée une  
ambiance extraordinaire autour de  
l'événement sportif le plus  
prestigieux : modélisation des 10 stades, séquences vidéos  
présentées par Footix, Quiz Coupe du Monde, historique  
des équipes...**



**Le jeu officiel  
de la Coupe  
du monde de football**

## NOUVEAU SERVICE

Micromania reprend  
vos anciens jeux  
PlayStation & Nintendo 64  
Voir conditions à la caisse

**3615 MICROMANIA**  
Tout le catalogue des jeux  
(1,29€ / la minute)

**GRATUITE**  
avec le 1<sup>er</sup> achat !  
De nombreux privilèges avec Mégacarte  
remise sur des prix canons

**PROMOTIONS  
EXCEPTIONNELLES D'ÉTÉ  
AU FORUM DES HALLES**  
Vente  
de jeux recyclés  
repris dans  
les Micromania

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**  
5, rue des Pirouettes - Niveau -2 - 75001 Paris  
Tél. 01 45 08 15 78



# 8 NOUVEAUX MICROMANIA

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**  
5, rue des Pirouettes - Niveau -2 - 75001 Paris  
Tél. 01 45 08 15 78 **NEW**

**MICROMANIA CRÉTEIL**  
C.C. Créteil - Niveau -1 - 93000 Créteil  
Tél. 01 47 30 42 34 **NEW**

**MICROMANIA VITROLLES**  
Centre Commercial Carrefour - Niveau -1 - 31350 Vitrolles  
Tél. 05 61 23 61 61 **NEW**

**MICROMANIA BOULI**  
Carrefour Grand-Ouest - Niveau -1 - 41150 Bouilly  
Tél. 02 37 73 18 54 **NEW**

**MICROMANIA NANTES**  
Centre Commercial Nantes - Niveau -1 - 44000 Nantes  
Tél. 02 51 23 61 61 **NEW**

**MICROMANIA CERGY**  
C.C. Cergy - Niveau -1 - 95000 Cergy  
Tél. 01 34 65 32 91 **NEW**

**MICROMANIA NANTES**  
C.C. Nantes - Niveau -1 - 44000 Nantes  
Tél. 02 51 23 61 61 **NEW**

**MICROMANIA AUBAYE**  
C.C. Aubay - Niveau -1 - 54000 Aubay  
Tél. 03 83 41 42 42 **NEW**

**MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES**  
Galerie - Champs - avenue - Champs-Élysées  
Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile  
Tél. 01 42 04 13 **NEW**

**MICROMANIA BYD DES ITALIENS**  
Passage des Princes - 5 bd - Italiens - 75002 Paris  
Métro Richelieu-Drouot - Opéra - 40-15-93-10

**MICROMANIA MONTPARNASSE**  
rue - Rennes - 75006 Paris - Métro Montparnasse  
ou Saint-Placide - Tél. 01 45 49 07 07

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**  
5, rue des Pirouettes - Niveau -2 - & RER Les Halles  
Entrée Porte Lescaut - 75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

**MICROMANIA ITALIE 2**  
Centre Commercial Italie 2 - Niveau -2 - Arc de Triomphe  
75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

**MICROMANIA LA DÉFENSE**  
C.C. Les 4 Temps - Niveau -1 - Ratonde - Miroirs  
Métro RER La Défense - Tél. 01 47 79 53 23

**MICROMANIA PARINOR**  
Centre Commercial Parinor - Niveau -1  
93006 Aubry-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

**MICROMANIA LES ULIS 2**  
Centre Commercial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

**MICROMANIA ÉVRY 2**  
Centre Commercial - 2 - Tél. 01 60 77 74 02

**MICROMANIA ROSNY 2**  
Centre Commercial Rosny 2 - Tél. 01 48 54 73 07

**MICROMANIA LES ARCADES**  
Centre Commercial Les Arcades - Niveau -Bas  
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 10

**MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE**  
Centre Commercial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière  
Tél. 01 64 87 90 33

**MICROMANIA VELIZY 2**  
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Velizy  
Tél. 01 34 65 32 91

**MICROMANIA BELLE-ÉPINE**  
C.C. Belle-Épine - Niveau -Bas - 94561 Thiais  
Village Terminal - Bus 185/285 - Choisy  
Bus TVM Belle-Épine - Tél. 01 46 87 30 71

**MICROMANIA IVRY-GRD CIEL**  
Centre Commercial Carrefour-Grand-Ciel - 94200 Ivry/Seine  
Tél. 01 45 15 12 06

**MICROMANIA SAINT-QUENTIN**  
Centre Commercial St-Quentin-en-Yvelines - Face Carrefour  
78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 48 25 23

**MICROMANIA CRÉTEIL**  
Centre Commercial Créteil-Soleil - Niveau -Haut - Entrée Métro  
Métro Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308  
94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

**MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER**  
Centre Commercial Saint-Sever  
76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55

**MICROMANIA TOULOUSE**  
Carrefour - Portet-sur-Garonne  
31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 20 39

**MICROMANIA AVIGNON**  
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31

**MICROMANIA MONTPELLIER**  
Centre Commercial Le Polygone - Niveau -Haut  
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14

**MICROMANIA GRAND-VAR**  
Centre Commercial Grand-Var Sud  
83160 La Vallette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

**MICROMANIA CAP 3000**  
Centre Commercial - 3000 - Rez-de-Chaussée  
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

**MICROMANIA NICE-ÉTOILE**  
Centre Commercial Nice-Etoile Niveau -1 - 06000 Nice  
Tél. 04 93 62 01 14

**MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU**  
Centre Commercial La-Part-Dieu - Niveau -1  
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

**MICROMANIA LYON ST-PIERRE**  
Galerie Auchan - 69000 Lyon-Saint-Pierre  
Tél. 04 72 37 47 55

**MICROMANIA EURAILLE**  
Centre Commercial Euraille - Rez-de-chaussée  
59777 Lille - Tél. 03 20 72 72

**MICROMANIA LILLE V3**  
Centre Commercial Villeneuve-d'Ascq  
59650 - Tél. 20 05 58

**MICROMANIA NOYELLES-GODAULT**  
Centre Commercial Auchan - 62950 Noyelles-Godault  
Tél. 03 21 20 52 77

**MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL**  
Centre Commercial Cora-Cormontreuil  
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

**MICROMANIA STRASBOURG**  
Centre Commercial Place - Halles  
Niveau -Haut (Entrée BHV)  
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

**GARANTIE MICROMANIA  
1 AN  
SUR TOUS LES JEUX**

Conformément à la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

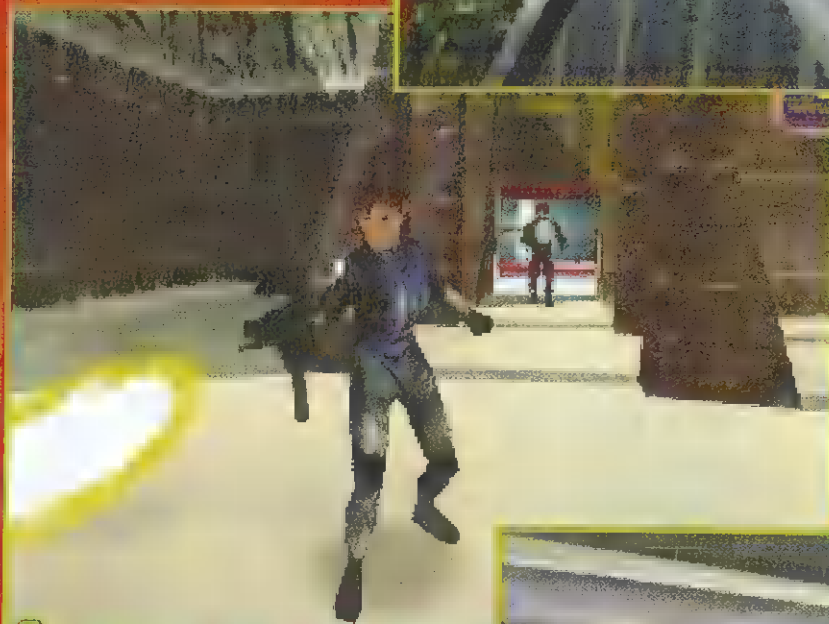


# Perfect Dark

Après le gigantesque succès de GoldenEye, Rare signe ici un nouveau jeu à la Doom dans lequel vous incarnez une ravissante jeune femme.

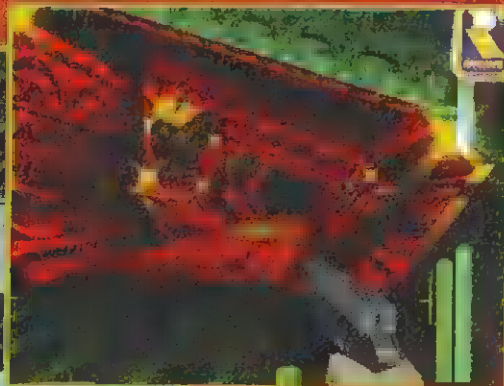
**N** ayant pas pu disposer de la licence du dernier James Bond, "Demain ne meurt jamais", Rare a développé un jeu identique à GoldenEye en recourant à un moteur d'animation graphique amélioré, ainsi qu'à un scénario créé de toutes pièces. Difficile de vous parler de l'histoire, le jeu était en effet présenté sous forme de vidéo et peu d'informations ont filtré. Il était même impossible de prendre des photos ! Tout ce que nous savons, c'est que vous incarnez une espionne, Joanna Dark, chargée d'infiltrer une base secrète. En son sein, il poserait le corps d'un alien récupéré par l'armée après qu'un ovni se fut abîmé en mer. Bien que l'action se déroule en 2023, le scénario fait diablement penser au célèbre incident de Roswell au Nouveau-Mexique, en 1947. Graphiquement impressionnant, Perfect Dark contient des animations remarquables et d'une grande fluidité.

Les armes utilisées n'ont rien à voir avec ce qui existe actuellement... N'oubliez pas que nous sommes aux États-Unis dans le futur et que tout y est possible !



Joanna Dark est une parfaite guerrière. Les armes ne lui font pas peur, les hommes non plus.

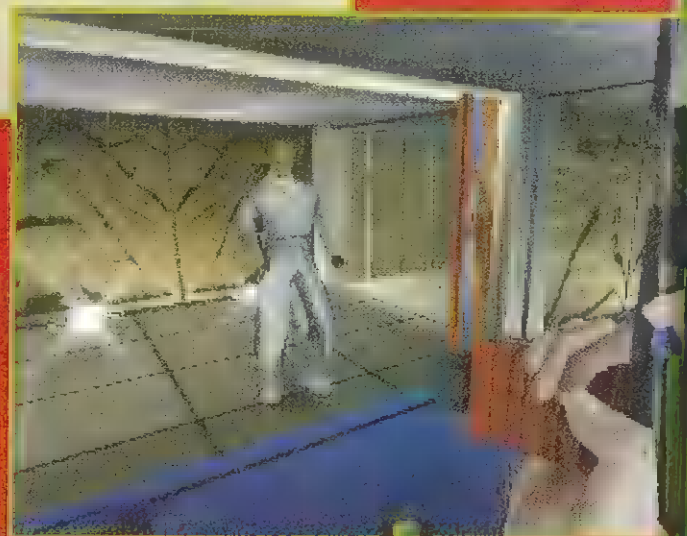
Notre mission consiste à infiltrer une base secrète qui recèle un corps d'extraterrestre.



La base secrète prend parfois des airs de vaisseau extraterrestre.



Les séquences cinématiques feront partie du jeu. Elles se déroulent en temps réel.



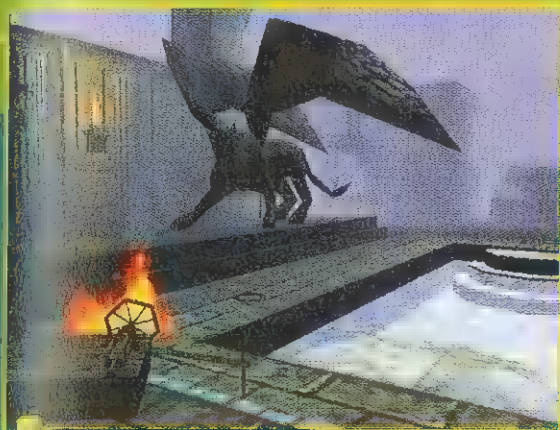
L'armement dont vous disposez est futuriste et vos adversaires ne feront pas les frais.

**NINTENDO 64**

● Début 99

● 1 joueur





Un gros travail graphique a été effectué par l'équipe de développement.

# Turok 2

La suite de Turok, l'un des plus beaux Doom-like de la Nintendo 64, arrive enfin sur nos écrans. Au programme : de nouveaux ennemis encore plus agressifs et un mode 4 joueurs en simultané des plus musclés !

**C** Le nouvel épisode de Turok apporte son lot de nouveautés et corrige les erreurs du premier. Huit niveaux, peuplés de quelque 45 ennemis différents, constituent l'univers de ce deuxième volet. L'innovation la plus importante est, à coup sûr, le mode Multijoueur.

**NINTENDO 64**

● **Septembre 98**

● **1-4 joueurs**

Désormais, on peut y jouer à quatre sur un même écran ! À cette occasion, des modes spéciaux sont disponibles : Deathmatches, jeu d'équipe et une nouveauté appelée "Frag Tag". Chacun des joueurs pourra incarner l'un des 7 personnages, dont un raptor caché. Les graphismes ont subi

quelques améliorations et proposent désormais des décors plus fins et plus colorés. Les niveaux sont toujours aussi variés et l'on promène son personnage aussi bien en extérieur qu'en intérieur. À cette occasion, les jeux de lumière donnent une dimension tout autre au titre. Les boss sont bien évidemment de la partie, et des rumeurs laissent entendre qu'il existerait un superboss répondant au doux nom de Pur-Linn Bombardier, un gigantesque magicien chevauchant une machine cracheuse de boulets. Terrifiant !

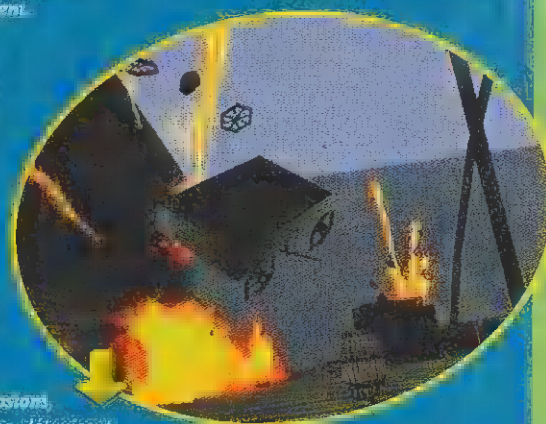
On devrait également trouver une fontaine vomissant des os et du sang à gros bouillon ! On en parle d'avance...



Les dinosaures attaquent désormais en groupe. Mieux vaut disposer d'un bon armement.



Encore une explosion ! On s'en lasse !



Les explosions spectaculaires détruisent certains éléments du décor.

Certains niveaux de Turok 2 sont très futuristes. On se croirait ici dans un vaisseau du film "Alien".



Les passages en intérieur offrent des graphismes très fouillés.





**Entraînez-vous  
dès maintenant  
à écraser  
les méchants petits  
hommes verts !**



Tous les copyrights et les logos appartiennent à leurs sociétés respectives. PlayStation et PlayStation 2 sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. - media

[www.xanaweb.com](http://www.xanaweb.com)

**3615 BT INTERACTIVE\***  
Ligne GT : 08 36 68 14 11\*  
info Astérisque Debut



GT INTERACTIVE SOFTWARE  
FRANCE

L'invas  
Seul vo  
une ba  
de la G



S

# L'Invasion

Vient de l'Espace

prochainement .../...

L'invasion a commencé. Ils sont là, au dessus de Washington à narguer notre terre et bafouer notre liberté. Seul votre sang-froid pourra nous extirper de cette horreur... à bord de votre vaisseau, vous devrez livrer une bataille aérienne en 3D sans merci pour renvoyer cette vermine extra-terrestre aux confins de la Galaxie. Embrassez femme et enfants, laissez de côté votre pitié... toute la planète compte sur vous !





# Darkstalkers 3

Capcom n'est pas du genre à changer une formule qui fonctionne : après la série des Street Fighter, la famille des Darkstalkers s'agrandit en accueillant le troisième épisode sur Playstation.

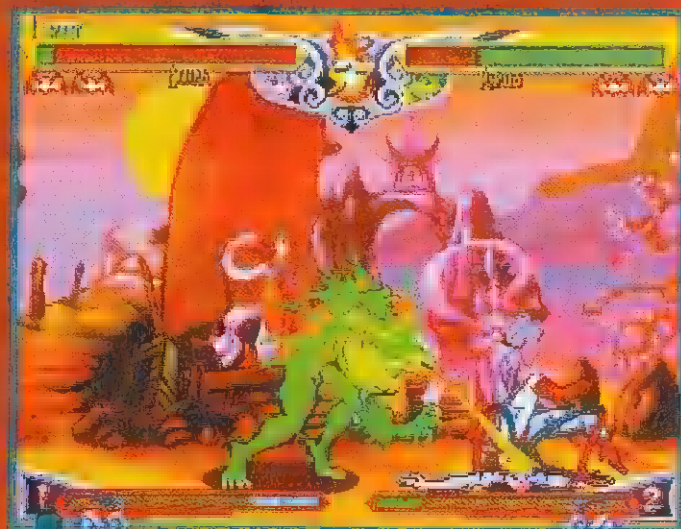
**D**intitulé Nightwarriors dans certains pays et Darkstalkers dans d'autres, voici un énième jeu de baston en 2D sur Playstation. Dix-huit combattants sont au menu. Parmi eux, quatre petits nouveaux : Jedah, le messie de l'Enfer ; Q-Bee, la reine des abeilles ; Lilith, la petite sœur de Morrigan ; BB Hood, une version bodybûlée du Petit Chaperon Rouge !

Le jeu est découpé en trois modes bien différents : l'Entraînement, pour choisir son combattant fétiche ; le Versus, pour affronter un pote ; et le Story Visual qui permet de visiter un musée virtuel contenant des dizaines d'images magnifiques. En ce qui concerne le jeu à proprement parler, les Combos sont toujours de la partie et peuvent s'enchaîner sans problème grâce à une maniabilité parfaite. Enfin, sachez qu'il existe désormais un nouveau Combat, appelé Force

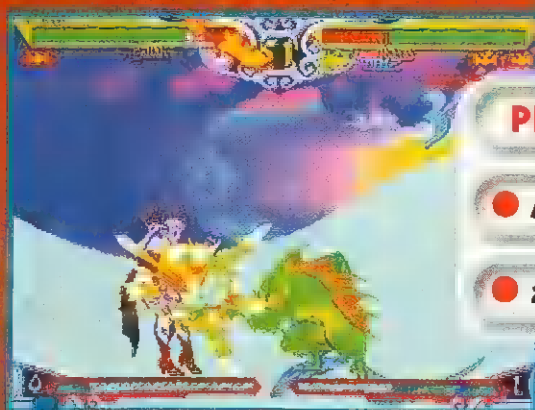
(rien à voir avec le jeu du même nom) qui propose

un combat dans une nouvelle dimension et ouvre la porte à des coups spéciaux inédits ! Les animations sont toujours aussi slickes et confirment le savoir-faire de Capcom en matière de

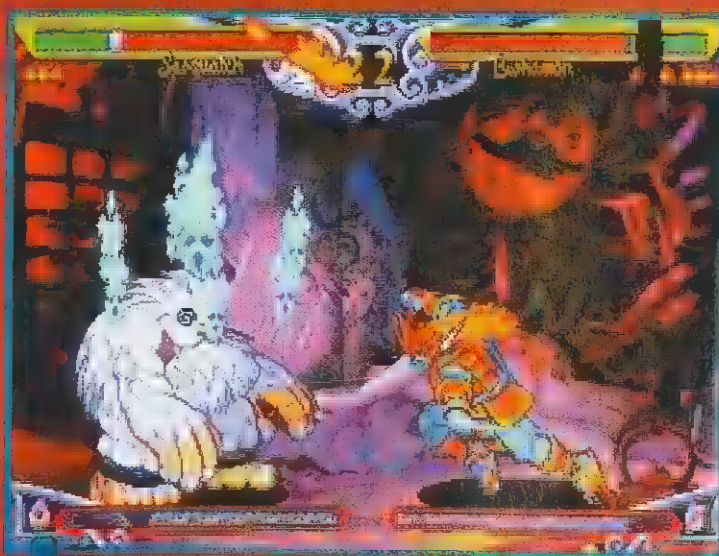
baston 2D.



La dominante rouge dans le décor donne un côté chaud au combat.



Notez le nombre de couleurs. De gros efforts ont été fournis pour offrir le meilleur confort visuel.



Le feu chauffe pour Sasquatch !

## PLAYSTATION

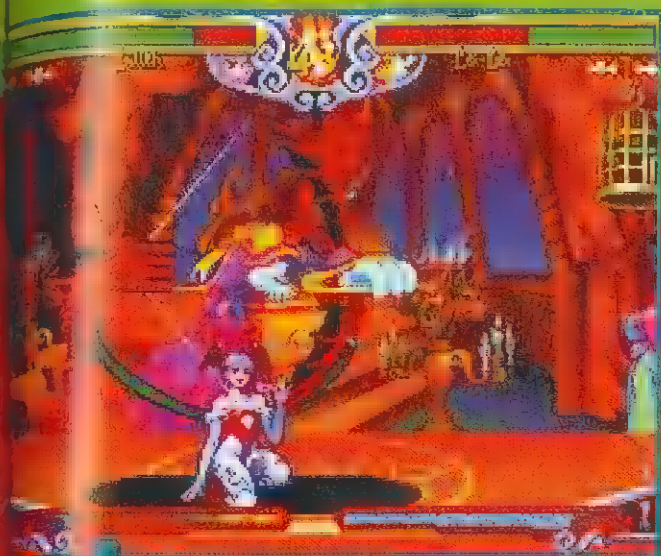
● Automne 98

● 2 joueurs

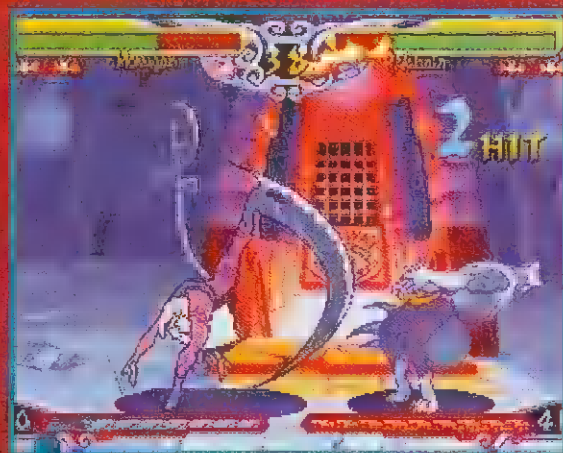




ELECTRONIC ENTERTAINMENT



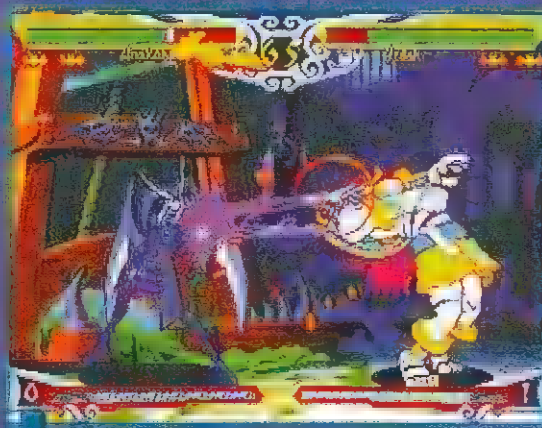
À la fin des duels, Darkstalkers 3 offre, comme toujours, de sympathiques animations.



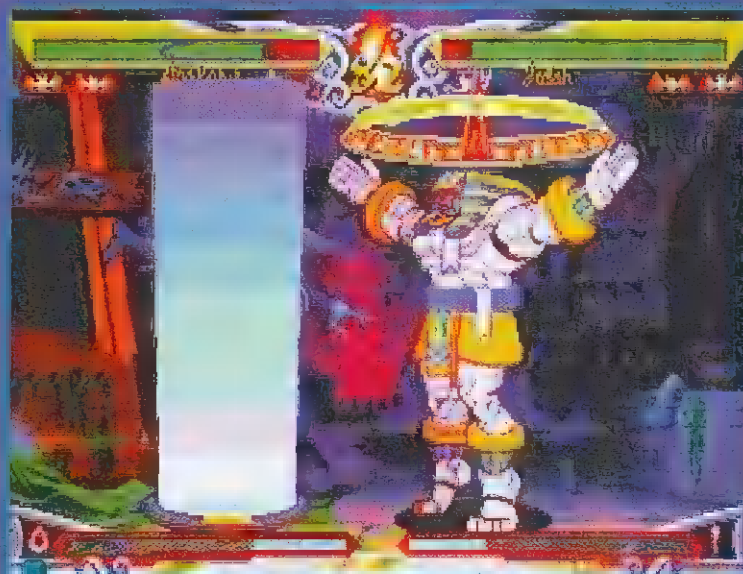
Un coup de pied comme on aimerait en prendre moins souvent dans la tronche !

## COUPS SPÉCIAUX

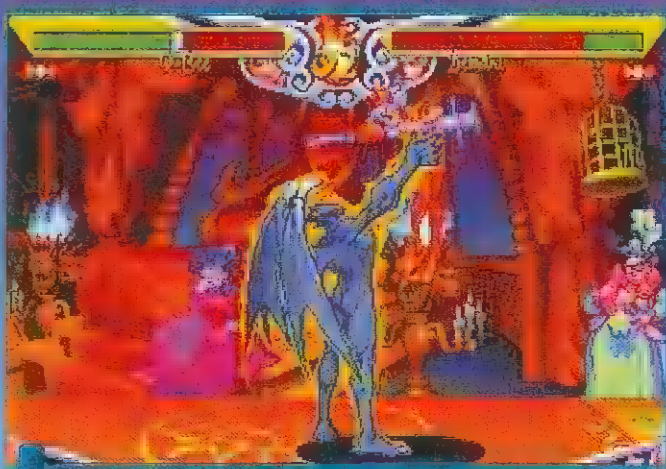
Ce nouvel épisode de Darkstalkers permet d'exécuter des coups spéciaux : des Combos toujours plus impressionnants. Un Combo spécial, le Dark Force, propulsera les combattants dans un incroyable monde parallèle dans lequel de nouveaux coups sont accessibles.



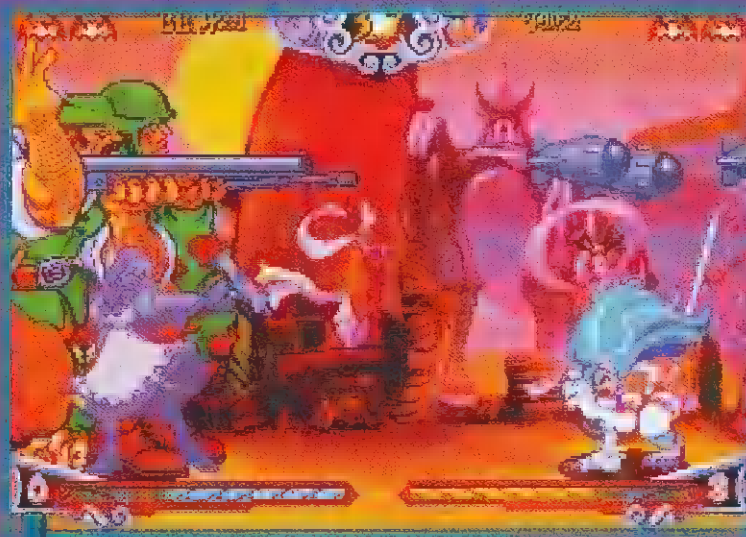
Jedah est l'un des petits nouveaux : vient de droite. L'Enfer, ses coups sont... diaboliques.



Dans mes bras, mon ami ! Dans Darkstalkers 3, comme à consoles, Hamiter est indéfectible.



Bien que très puissante, Q-Bee est mal en point dans les bras de Demitri.



BB Hood possède certainement le coup spécial le plus impressionnant : il fait appel à des soldats virtuels qui crachent leurs bombes sur le pauvre Felicia !

STATION

me 98

eurs



# Crash Bandicoot 3

Voici donc les troisièmes aventures du marsupial le plus déjanté de la constellation Playstation. Naughty Dog a entièrement revu sa copie et propose une aventure haute en couleur qui devrait marquer la fin des délires du professeur Neo Cortex.

**A**près avoir louper par deux fois la prise de contrôle de la planète, Dr Neo Cortex réalise qu'il n'a plus qu'une chance d'arriver à ses fins : le voyage dans le temps. C'est donc vers l'Égypte ancienne, la Grèce antique, l'Angleterre médiévale ou l'époque préhistorique que Crash va devoir voyager pour stopper les délires du professeur. Mais le continuum espace-temps réserve bien des surprises. Premièrement, le monde dans lequel va évoluer notre héros bénéficie d'un tout nouveau moteur 3D. Les décors sont encore plus riches et la vitesse de défilement a une nouvelle fois été accrue. Crash bénéficie désormais de deux fois plus

d'animations, de nouveaux gadgets (un bazooka lanceur de pommes, ou des chaussures à vitesse). Au chapitre des nouveaux mouvements, on note des glissades surpuissantes, un nouveau double saut, des tours sur lui-même, un créent un tourbillon mortel, et surtout la possibilité de nager vers la mythique cité d'Atlantis. Comme bien entendu, Crash pourra chevaucher de nouveaux acolytes en chemin (tigre, dino...), toujours poursuivi par des monstruosité sans nom.



Voici la nouvelle arme fatale de Crash : le Bazooka à guidée laser.



Hep, hep ! Rien ne sert de courir : ne passez pas à côté de cet œuf...



Vous risqueriez de louper une des nouvelles montures de Crash : un bébé dino.



Non content de savoir nager, Crash se dégote un propulseur qui lui donnera la rapidité nécessaire pour éviter les bestioles aquatiques.

**PLAYSTATION**

● Novembre

● 1 joueur



De nouveaux monstres se lanceront à la poursuite de Crash. Admirez ce tricératops.



La fiancée de Crash devrait également être de la partie.

# W

Si l'équipe n'a plus de départ, les formes de aussi pro très spéc ébouriffa terture

**C**est l'équipe pers programmeur dix graphist de cet ambitie David Perry, p tiny Ent. et g concepteur d' Earthworm Jim bien l'intenti de jeu une nou en terme de pl s'en dorme la

**PLAYS**

● Octobre

● 1 joueur

est annoncé de deux ans. Le simple : passé l niveau de mise vous aurez app servir de votre id déplacer ennem



# Wild 9

Si l'équipe de développement n'a plus rien à voir avec celle du départ, le nouveau jeu de plates-formes de Shiny s'annonce toujours aussi prometteur. L'approche y est très spécifique, la réalisation abouriffante et on va enfin pouvoir torturer tout ce qui traîne. Miam...

**C**'est désormais une équipe de quinze personnes (trois programmeurs, trois designers et dix graphistes) qui s'occupe de cet ambitieux projet. David Perry, président de Shiny Ent. et génial concepteur d'Aladdin, Earthworm Jim ou Cool Spot, a bien l'intention de faire de ce jeu une nouvelle référence en terme de plates-formes, et s'en donne le temps (le jeu

vous devrez amener un personnage spécifique à la fin de chacun des huit niveaux. Pour l'instant rien d'exceptionnel, si ce n'est que vous pourrez tuer votre ennemi de la manière qui vous plaira. Saisissez-le avec votre rayon, et amenez-le vers ce hachoir, par exemple. Vous préférez le faire cramer ? Il doit bien y avoir une lampe qui traîne... Et si vous le noyez ? C'est tellement plus drôle de noyer les gens... Il y a une flaque pas loin. Evidemment la torture est un "plus", car le jeu est résolument axé plates-formes. A noter que des séquences intermédiaires (genre course en hovercraft ou baston en pleine chute) sont apparues et que le jeu compte à présent quatorze niveaux.

**PLAYSTATION**

● Octobre 98

● 1 joueur

est annoncé depuis plus de deux ans...). Le principe est simple : passé un premier niveau de mise en jambe où vous aurez appris à vous servir de votre rayon pour déplacer ennemis et objets,

Les explosions sont d'une beauté stupéfiante.

Le personnage à pousser est celui que vous devrez mener à la sortie. Ce qui ne devrait pas se passer sans problèmes.

Comme toujours avec Shiny, les niveaux sont variés à l'extrême et la qualité de la réalisation est stupéfiante.

Le souci du détail est tel qu'une déflagration fera bouger les lampes suspendues aux alentours. Superbe.

WILD 9: BOX COMPLETE



# Scars

*Scars est un jeu d'arcade développé par Ubi Soft. L'action se déroule dans le futur, en l'an 3000 plus précisément, et comme maintenant les ordinateurs dominent le monde, une seule échappatoire : les courses !*

**D**ans cette simulation entièrement en 3D, huit pistes différentes vous attendent, sans compter les niveaux cachés. Scars propose un mode 4 joueurs sur le même écran sur Nintendo 64 comme sur Playstation (grâce au Multitap). Un exploit comme on aimerait en voir plus souvent. Vous aurez le choix entre neuf bagnoles. Entre la Lion LK ou la Tiger Shark, en passant par la Rhine Roadster, nul doute que vous trouverez voiture à votre pied. Bien évidemment, ces bolides sont équipés d'armes sophistiquées afin d'éliminer ou de ralentir les concurrents. De nombreux gadgets à récupérer sur la piste viendront gonfler les performances

vos véhicules. Le jeu est compatible avec le Kit Vibration de la Nintendo 64 et le Dual Shock de la Playstation. Les chocs n'auront donc pas lieu uniquement sur votre écran !



Nintendo 64  
Les routes sont plates.  
Regardez cette côte !!

**N64/PS**

● Septembre/PS  
● Octobre/N64

● 1-4 joueurs

La version Playstation dispose de couleurs plus pétantes que Nintendo 64. Admirez l'effet de transparence de la piste.



1/2



Playstation.  
La nuit sera l'occasion de découvrir des effets lumineux toujours plus beaux.



Nintendo 64. Une traînée lumineuse continuellement  
votre bolide varie en fonction du véhicule choisi.



Playstation. N'hésitez pas à sanctionner vos  
adversaires pour gagner places. Soyez sans pitié !



# Télé star JEUX

Hors-série

Spécial vacances

100 pages  
de nouveaux jeux

- Jeux juniors
- Anagrammes
- Psychotests
- Mots fléchés géants
- Enquêtes
- Super Dicoplus

GAGNEZ  
UN ORDINATEUR  
MULTIMEDIA  
avec un CD-TRAINING

## NOUVEAU !

### Télé Star Jeux Hors-série Spécial vacances 18F seulement

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX DÈS LE 26 JUIN

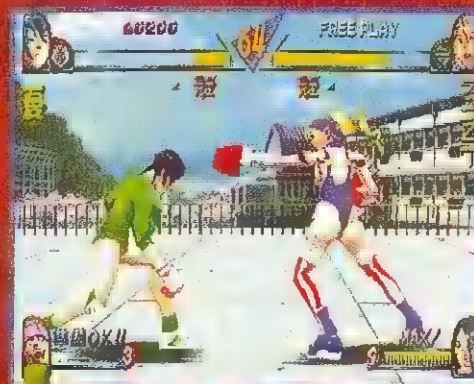


# Rival Schools, United by Fate

*Le nouveau jeu d'arcade de Capcom vient d'être converti sur Playstation. Après l'échec de Street Fighter Ex Plus Alpha au Japon, il était temps que Capcom devienne plus agressif. C'est chose faite, car Rival Schools s'annonce exceptionnel !*

**R**ival Schools est aux universités japonaises ce que Street Fighter a été aux championnats d'arts martiaux : vous y jouerez des combattants issus des six plus grandes universités (fictives) de l'Archipel. Le jeu pose d'incarner quatorze combattants différents (sans compter ceux cachés) : la manière d'un Street, il s'avère principalement axé sur les Combos. En plus de Combos aériens hyper spectaculaires, le jeu compte ce que l'on appelle des "Burning Vigor Attacks", une sorte de Super Finish dévastateur, ainsi que des Combos d'équipe. En début de combat, on vous demande d'ailleurs de choisir deux personnages et non un seul,

pour pouvoir justement réaliser ces enchaînements de folie. Autre nouveauté : les personnages pourront s'embrasser pour récupérer de l'énergie, mais un personnage féminin peut en embrasser une autre, il n'en va pas de même avec les hommes : ils peuvent combattre l'un contre l'autre, mais pas se faire de bisous... La morale marche d'un côté pas de l'autre : Zarb... La jouabilité n'étant pas complètement terminée, nous ne pouvons pas trop nous avancer sur sa qualité, mais graphiquement le jeu est superbe. Un titre à zyeuter de près, d'autant qu'il devrait être disponible très bientôt en version japonaise.



*Mignonne, sexy, Sportive...  
Que demande donc le peuple ?*



*Voici le genre d'attaque que l'on peut  
réaliser : deux. Un sandwich ça s'appelle.*



*La taille des modèles 3D est vraiment  
impressionnante et encore, vous ne voyez  
pas les plus gros persos du jeu.*

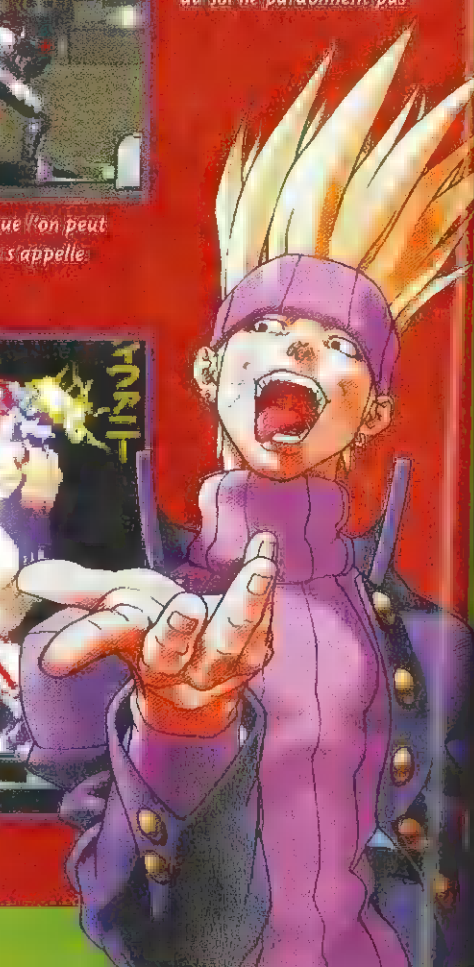


*Voici le type de Combo le plus dévastateur  
du jeu : le "Burning Vigor Attack".*

**PLAYSTATION**

● Juillet/Japon  
Septembre/USA

● 1-2 joueurs



**ATTENTION**

**DISPONIBLE  
DES MILIEUX  
AU <http://www.capcom.com>**

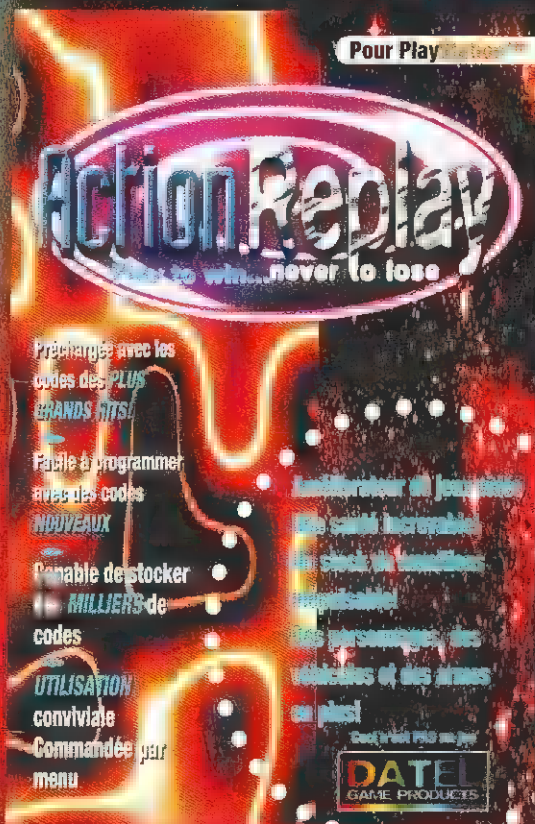




UN BON JOUEUR  
NE DOIT PAS TRICHER !!



**FAUX !!! TOUS LES MOYENS SONT  
BONS POUR GAGNER !**



**ACTION REPLAY  
disponible pour:  
PLAYSTATION\*  
NINTENDO 64\*  
SATURN\***



**AMELIORATEUR  
DE JEUX VIDEO**

ACTION REPLAY DATEL / BIGBEN

- \*Préchargé avec les codes des plus grands HITS.
- \*Facile à programmer avec de nouveaux codes.
- \*Capable de stocker des milliers de codes.
- \*Utilisation conviviale commandée par menu
- \*Utilisez les codes DATEL disponibles sur le WEB

**ATTENTION!!!!**

**DISPONIBLE SUR LE WEB  
DES MILLIERS DE CODES  
AU <http://www.datel.co.uk>**

**UNE SANTE INCROYABLE!  
DES MUNITIONS INEPUISABLES!  
UTILISE LES CODES DISSIMULES**

PLAYSTATION est une marque déposée par SONY  
NINTENDO 64 est une marque déposée par NINTENDO  
SATURN est une marque déposée par SEGA



# Moto Racer 2

**M**oto Racer 2 ne peut rien vous cacher, est la suite de Moto Racer 1 (parfois, on se demande où les éditeurs vont chercher toutes ces idées farfelues !). Cette simulation de course de

motos tout en 3D offre pas mal de nouveautés dont la plus importante est son éditeur de circuits ! Voici un jeu dont la durée de vie n'aura d'autre limite que votre imagination. Trente nouveaux circuits sont disponibles, comme par exemple le désert du Sahara ou encore la forêt amazonienne. Un peu d'exotisme dans un jeu de sport mécanique n'a jamais fait de mal aux bikers. Les conditions

Voici genre moto que nous n'avons pas l'habitude de croiser dans une forêt vierge.

météorologiques sont bien évidemment de la partie. Ainsi la pluie viendra troubler la tenue de route de votre bolide. Electronic Arts annonce des effets de lumière en temps réel, comme l'ombre portée au sol, ce qui promet un grand réalisme.

## PLAYSTATION

● Automne 98

● 1-2 joueurs

La frime, c'est bien... mais quand les spectateurs sont les scorpions du désert du Sahara, cela ne sert à rien !

Différentes vues sont proposées. Certaines, comme celle-ci, sont plus saisissantes que d'autres.

La course à travers la forêt amazonienne est très impressionnante.

# Extrem G 2

**A**ccclaim frappe lui aussi très fort en lançant Extrem G. Vous le donne en mille, la suite de Extrem G. Le jeu dispose de seize nouveaux pilotes, hommes et femmes, qui s'affronteront sur trente-six circuits inédits. Extrem G 2 explore la technologie P.I.P. (Picture in Picture, l'image dans l'image en français) qui permet d'avoir une vue arrière,

tel un rétroviseur, ou encore la vue du missile, dans une petite fenêtre sur l'écran. Accclaim déclare qu'avec son nouveau moteur d'animation 3D, le jeu est désormais deux fois plus rapide que le précédent ! Quand on se souvient du premier épisode, il y a de quoi s'affoler. Quatre joueurs peuvent s'affronter sur un même écran, ce qui promet des parties acharnées. Enfin, le jeu est optimisé pour supporter la nouvelle carte mémoire de 4MB, afin de profiter graphisme en haute-résolution, soit 640x480 ! En voilà une nouvelle qu'elle est bonne.

Comme vous pouvez voir, les courses sont vertigineuses !

Les circuits sont proposés. Ils contiennent chacun des embranchements, ce qui porte en fait le nombre de traces à 36.

Les effets lumineux sont, comme d'habitude, magnifiques.

## NINTENDO 64

● Novembre 98

● 1-4 joueurs



# CONCOURS

# VIGILANTE 8

100 gagnants

Pour gagner la PlayStation, sois le meilleur et obtiens le plus gros score de tout le jeu !

## A GAGNER

1 PlayStation

40 jeux Vigilante 8 sur PlayStation

60 tee-shirts Vigilante 8

60 autocollants Vigilante 8  
pour PlayStation

**NOUVEAU**  
2 fois plus  
de chances de gagner  
Participe sur  
le 3615 TCPLUS\*  
et au  
08 36 68 11 41\*

**EXTRAIT ■ REGLEMENT** : Le concours «Vigilante 8» est un jeu gratuit et sans obligation d'achat qui se déroule du 26 juin 1998 au 28 août 1998 minuit. Il est doté de : 1 PlayStation, 40 jeux «Vigilante 8» sur PlayStation, 60 tee-shirts «Vigilante 8», 60 autocollants «Vigilante 8» pour PlayStation. Pour participer, il suffit de répondre à une série de questions par minitel sur le 3615 TCPLUS\* ou par téléphone au 08 36 11 41\*. Les 100 gagnants seront déterminés selon les meilleurs scores obtenus (50 gagnants pour le 3615 TCPLUS\* et 50 gagnants pour le 08 36 68 11 41). La PlayStation sera attribuée au meilleur score tous services confondus. En cas d'ex aequo un tirage au sort sera effectué sous contrôle d'huissier. Le règlement est déposé en l'étude de Maître Simonin et Conty, 54 rue Taitbout, 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Vigilante 8, 150 rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex.

\* "et" "Playstation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Activision est une marque déposée ■ Vigilante 8 est une marque d'Activision, Inc. ©1998 Activision Inc.

CONSOLES+

ACTIVISION

Ubi Soft



\*36.15 et 08 36 68 11 41 : 2,25 TTC/min





PLAYSTATION

## Tomorrow Never Dies

**R**are n'ayant pu disposer de la licence du dernier film de James Bond pour la Nintendo 64, c'est Black Ops Ent. qui s'est chargé d'adapter "Demain ne meurt jamais" sur Playstation. Tout comme Lara Croft, l'agent 007 est vu de dos. Les principales scènes du film se retrouvent dans le jeu, comme la fameuse séquence où James Bond s'essaye au ski. Mais ce n'est pas tout, on pourra aussi déplacer son personnage sous l'eau et dans les airs, une première ! Sortie prévue à la fin de l'année.



NINTENDO 64

## Rogue Squadron

**R**ogue Squadron est la suite de Shadows of the Empire. Développé par LucasArts, le titre n'en est qu'à ses premiers balbutiements. Difficile donc de juger de la qualité d'un tel produit. Le seul niveau jouable nous plaçait à l'intérieur d'un X-Wing, et l'on pouvait se déplacer où on voulait. Le tir laser n'était pas optimisé et les ennemis absents du niveau... Il sera possible de piloter différents vaisseaux tels que les Y-Wings, W-Wings, A-Wings et autres Snowspeeder ! Sortie prévue en 1998, sans autre précision.



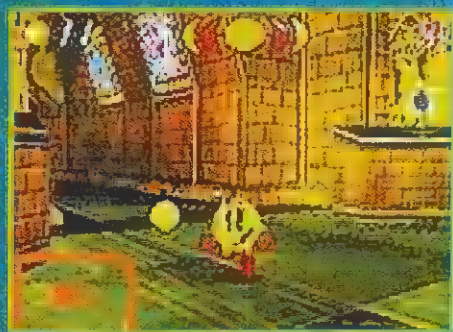
## Starcraft

**B**izzard signe avec Starcraft son tout premier jeu sur Nintendo 64. Ce titre est la suite de Warcraft 2, qui était lui-même la suite de Warcraft. Son principe se rapproche de ceux de Command & Conquer ou Red Alert. A la différence des ces derniers, l'aventure se déroule dans le futur. On peut incarner trois personnages : Terrans, Zerg ou Protoss. Les combats et la stratégie auront la part belle ! Sortie prévue l'année prochaine.

NINTENDO 64

## Pac Man 3D

**L**e personnage le plus sympa de l'univers des jeux vidéo, mais également l'un des plus anciens, revient dans un jeu tout en 3D. Mélange de plates-formes et de réflexion, nul doute que ce jeu ravira les joueurs de la belle époque. Namco est comme un fou, et AHL ne dort plus. Sortie prévue en février 1998.



PLAYSTATION

## Knockout Kings

**K**nockout Kings est un superbe jeu de boxe, qui regroupe les plus fameux champions que le monde ait connus : Mohammed Ali, Evander Holyfield, Sugar Ray Leonard ou encore Oscar De La Hoya... et la liste est encore longue. Avec de telles pointures, difficile de passer à côté de ce titre ! Entièrement en 3D temps réel, Knockout Kings propose des animations hyper réalistes et des

graphismes très soignés. Le style de chaque boxeur a été respecté et votre appartement devrait, à l'automne prochain, ressembler à un ring !



NINTENDO 64



## Rayman 2

**D**isponible pour l'instant uniquement sur PC, Rayman 2 sera adapté sur Nintendo 64. Il fait suite bien évidemment au premier épisode, mais il est désormais entièrement en 3D. Les premières impressions sont très bonnes. On croirait voir un dessin animé ! Les animations sont excellentes et la prise en main très bonne. Rayman 2 est bourré d'idées loufoques, comme le premier épisode, mais l'apparition de la 3D va changer bien des choses. Sortie prévue l'année prochaine.



**NINTENDO 64**

## Quake II

**S**orti il y a peu sur PC, Quake II est déjà adapté sur Nintendo 64. La version présentée à l'E3 était déjà bien avancée, et l'on pouvait se faire une idée de ce que sera le jeu terminé. Certes, nous sommes loin de la version 3Dfx des PC, mais la Nintendo 64 tire tout de

même son épingle du jeu. La vitesse de déplacement du personnage est excellente, et les effets spéciaux réussis. Reste aux équipes de développement à inclure le mode Multijoueur propre aux Doom-like et tout sera parfait ! Sortie prévue à la fin de l'année.



**NINTENDO 64**

## All Star Tennis

**A**ll Star Tennis est la suite très attendue de l'excellent Tennis Arena, testé dans le Consoles 70. Le principe reste bien évidemment le même, mais les tennismen sont plus nombreux. De gros efforts ont été apportés aux graphismes ainsi qu'aux animations. Il y aura aussi des joueurs cachés. Lesquels ? Réponse à la rentrée prochaine.

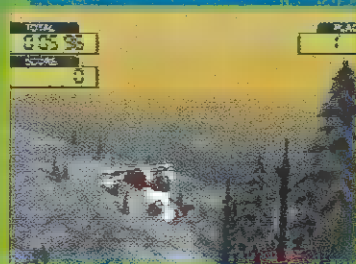


**PLAYSTATION**

## Coolboarders 3

**L**a titre de snowboard le plus connu de la Playstation s'enrichit d'un nouvel épisode, déjà le troisième en trois ans ! Il est désormais possible d'y

jouer à huit, quatre joueurs par Playstation (via la Multitap), reliées entre elles grâce au câble de liaison. Trente-six courses, six épreuves différentes (descente, slalom, half pipe, big air, boarder cross et slope style), vingt skieurs. Voilà qui va calmer bien du monde ! Sortie prévue en novembre prochain.

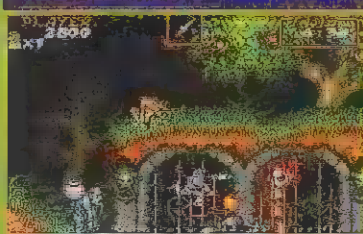


**PLAYSTATION**

## Capcom Generations

**L**es éditeurs sont de plus en plus nombreux à proposer des compilations de vieux jeux d'arcade des années 80. Ainsi Capcom proposera-t-il à la rentrée prochaine trois compilations. La première regroupe la série des Ghost & Goblins

(Ghost & Goblins, Ghouls & Ghost ainsi que Super Ghouls & Ghost, sorti uniquement sur Snès). Le top des plates-formes. Sur la deuxième, on trouve des titres comme 1942, 1943 et 1943 Enhanced, du shoot'em up pur et dur. La dernière, enfin, regroupe Street Fighter 2, Street Fighter 2 Champion Edition et Street Fighter 2 Turbo Hyper Fighting ! Nilco en pleurt et AHL se meurt.







**PLAYSTATION**

## Popcorn

**P**opcorn est un jeu sympathique qui mélange un peu tous les genres : plates-forme, action et stratégie. Dans chacun des niveaux parcourus, il vous sera demandé de récupérer de nombreuses clés, mais également des cristaux d'énergie qui vous serviront lors de la bataille finale pour sauver la Terre. Entièrement en 3D, Popcorn dispose de nombreuses couleurs à l'écran et des effets spéciaux réussis. Le jeu est attendu au début de l'automne prochain.

## X-Men

**E**ncore un nouveau jeu de baston qui met en scène les X-Men, les fameux personnages de Marvel Comics. Cette fois-ci, c'est Activision qui s'y colle et à la différence des précédents épisodes sortis par Capcom sur Playstation, cet X-Men est entièrement en 3D mappée. Le jeu n'étant qu'au tout début de développement, il était impossible de se faire un avis : seuls deux personnages étaient jouables. Cependant, il semblerait qu'il ait du potentiel dans les chaussettes ! Sortie prévue au printemps 1998. Aie aie aie !



**PLAYSTATION**

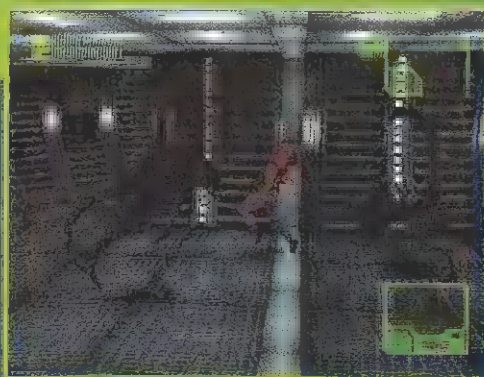
## Pocket Fighter

**L**e regroupement des persos de Street et de Darkstalkers en mode SD présente plus d'intérêt que ce que l'on pourrait croire de prime abord. Le joueur va en effet pouvoir choisir ses combattants parmi douze et en plus de participer à un mode Pocket-Fighter (qui contient six sous-modes), il pourra



créer son propre combattant en répondant à un quizz psychologique assez marrant. Tous les coups spéciaux et autres Combos seront évidemment de la partie. Sortie : septembre.

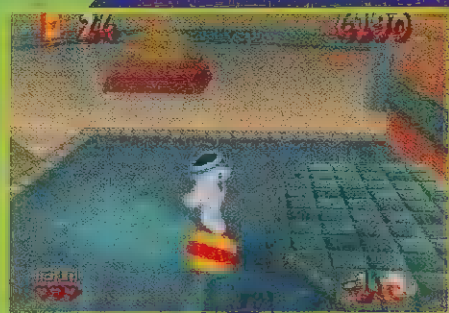
**PLAYSTATION**



## Alien Resurrection

**PLAYSTATION**

**D**éveloppé par Argonaut pour la Fox, Alien Resurrection est un shoot bien violent dans lequel vous pourrez incarner l'un des cinq personnages du film : Ripley, Call, Johnner, Di Stephano ou Christie. Le jeu compte treize niveaux et offre un arsenal plutôt conséquent. Une espèce de Doom aux caméras dynamiques qui ne sera pas pour déplaire aux plus bourrins d'entre vous. Sortie : fin d'année.



**NINTENDO 64**

## Glover

**D**oté d'un principe pour le moins étonnant, Glover vous met aux commandes d'un petit robot qui doit mener une balle vers la sortie de chaque niveau. Evidemment de nombreux obstacles

viendront se mettre sur son chemin et les solutions ne sont pas toujours évidentes. Un jeu de réflexion d'un genre nouveau qui devrait fanatiser les amateurs de concept décalé. Sortie : septembre.



## Iggy's Reckin Ball

**D**éveloppé par l'équipe d'Iguana, Iggy's Reckin Ball est un jeu très surprenant au premier abord. Vous incarnez une petite bille (huit sont accessibles en début de partie) disposant de ses propres caractéristiques et vous devez atteindre la fin de chacun des 100 niveaux du jeu. Les pièges seront nombreux tout comme les ennemis qui n'hésiteront pas à se placer en travers de votre route. Amusant, ce jeu de plates-formes sur Nintendo 64 est attendu dès le mois d'août aux États-Unis.

**NINTENDO 64**



# BIO FREAKS

## RECHERCHE MORT OU VIF

(OU EN MORCEAUX)



Hachoir à viande

Bottes de combat  
turbo propulsées

Lance-roquettes  
bionique

### LE COMBAT N'A PLUS DE LIMITE !

- Affrontez votre adversaire non plus seulement au sol mais aussi dans les airs
- Combattez dans des arènes à plusieurs niveaux
- Utilisez les éléments du décor : lave en fusion, broyeurs, scies circulaires...

NINTENDO 64



GT INTERACTIVE SOFTWARE  
FRANCE

3615 GT INTERACTIVE\*  
Ligne GT : 08 36 68 14 11\*

MIDWAY

ENDO 64



## Rogue Trip

**O**n pourrait le considérer comme la suite de

Twisted Metal World Tour puisqu'il a été réalisé par les mêmes équipes de chez Singletrack, mais le jeu se pose dans une ambiance plus... sombre. La racaille grouille dans toutes les contrées, la pauvreté est galopante et partir en vacances relève de la gageure. Douze mercenaires se proposent toutefois d'emmener les touristes sur les aîles protégées. Vous ferez partie de ces mercenaires. Douze mondes à découvrir, douze véhicules à contrôler, des armes toujours plus hallucinantes. Pas de doute, Rogue Trip devrait nous en mettre plein les dents. Sortie : décembre.

**PLAYSTATION**



**PLAYSTATION**

## Tai Fu

**C**e jeu de plateforme/action, développé par

Dreamworks (Lost World, Skull Monkey), met en scène un tigre spécialiste des arts martiaux qui devra partir combattre le maître dragon. Le jeu compte vingt niveaux différents, une réalisation très correcte, et une palette de coups plus qu'appréciable. Sortie : fin 98.



## L'Invasion vient de l'Espace

**A** la croisée de Defender, Desert Strike et Cybermorph, l'Invasion

vient de l'Espace est un shoot'em up plutôt spécial où la finalité sera de repousser des hordes d'aliens gluants jusque sur leur planète. Plus de quarante missions sont proposées et à chaque fois, des buts particuliers vous seront assignés (sauver des innocents, détruire des bâtiments spécifiques...).

**E**t les douze vaisseaux bénéficieront de six armes différentes selon les niveaux. Sortie : novembre.

**PLAYSTATION**



## Silent Hill

**S**ilent Hill est la nouvelle production de Konami. Le titre bénéficie des plus étonnantes cinématiques que nous ayons vues tourner sur l'ES et les phases interactives n'ont pas l'air en reste, avec une ambiance oppressante à souhait et un fonctionnement à la Resident Evil. Voilà un titre auquel il faudra faire attention lors de sa sortie, à la mi-99.

**PLAYSTATION**



## Messiah

**PLAYSTATION**

**S**hiny a toujours eu le don de nous asséner des jeux au concept très réfléchi. Cette fois, vous incarnerez un charmant petit ange sans arme, qui pour évoluer dans un niveau, devra pénétrer dans le corps des gens et user ainsi de leurs habilités. Pénétrez dans la garde pour pouvoir tirer mais faites attention au moment où vous sortirez de son corps. Il pourra vous suivre, donc cassez-lui les jambes pour qu'il ne puisse plus avancer. Surtout ne le tuez pas, vous mourrez avec lui. Le jeu devrait compter 4 mondes divisés chacun en cinq niveaux. Sortie : fin 98.

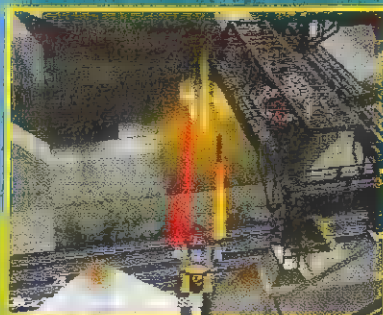




## LAPD 2100 AD

PLAYSTATION

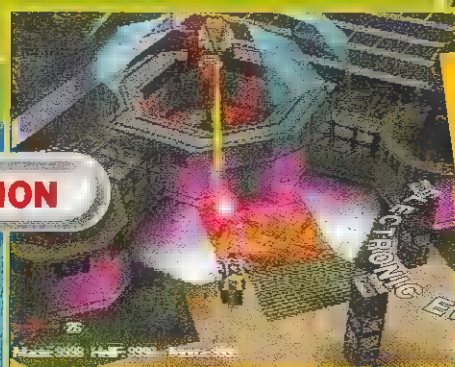
Non, il ne s'agit pas de Future Strike, mais ça y



ressemble tellement qu'on peut se demander si cette série n'a pas considérablement perdu de son impact... Quoiqu'il en soit, LAPD 2100 vous propose d'incarner un gigantesque

mécha qui aura à nettoyer douze zones de ses gangsters. En cours de mission, vous aurez des otages à libérer, des bâtiments particuliers à détruire, un arsenal des

plus conséquents. Bref, ça a l'odeur d'un Strike et on mettrait sa main à couper que c'en est un. Sortie : fin 98.



## WipEout 64



Voici donc les premiers écrans d'une adaptation qui aura fait couler beaucoup d'encre. Psygnosis n'a pas changé sa méthode : vous êtes toujours aux commandes d'engins futuristes et surarmés qui devront se frayer un passage jusqu'à la première place. A noter l'apparition d'un mode 4 joueurs en simultané ainsi que de nouvelles armes et de nouveaux niveaux. Sortie : fin 98 ou début 99.

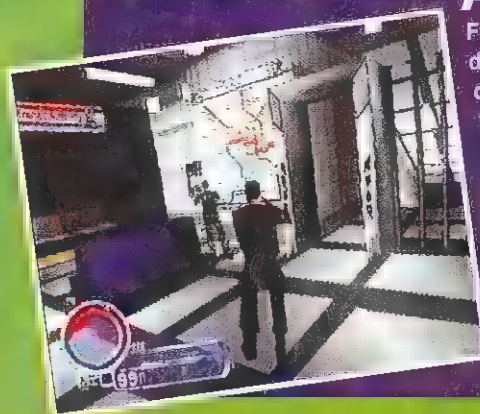
NINTENDO 64



PLAYSTATION

## Syphon Filter

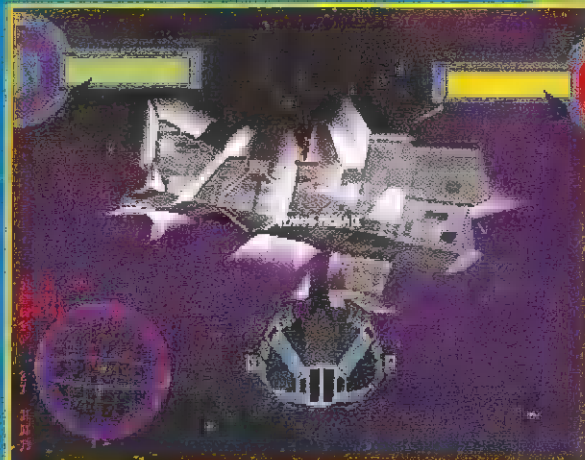
A la croisée de Metal Gear (PS) et de GoldenEye (N64), Syphon Filter est un jeu d'espionnage où vous devrez sauver le monde d'un groupe de terroristes virulent. Ces messieurs veulent lâcher un gaz mortel dans l'atmosphère : le Syphon Filter. A vous d'être le plus rapide. Le jeu propose de nombreuses armes, des missions très spécifiques et plus de seize niveaux à parcourir. A noter qu'il s'agit d'un des gros objectifs de Sony pour ce Noël. Sortie : novembre.



## Colony Wars : Vengeance

La suite d'un des jeux les plus spatiaux de la Playstation promet d'être haute en couleur et en challenge. Les développeurs annoncent plus de vingt-deux armes différentes, quatre vaisseaux up-gradables, un jeu 40% plus rapide que l'original, ainsi que vingt-six séquences FMV. Au programme : plein de missions et six fins différentes. Sortie : novembre.

PLAYSTATION







1<sup>ère</sup> semaine



2<sup>e</sup> semaine



3<sup>e</sup> semaine



4<sup>e</sup> semaine



5<sup>e</sup> semaine



6<sup>e</sup> semaine



7<sup>e</sup> semaine

# 2 chances de ga

## 1<sup>ère</sup> chance

Du 26 juin au 27 août

gagne 1 jeu différent par semaine

10 gagnants par semaine

1<sup>er</sup> prix : 1 jeu + une manette Dual Shock

2<sup>e</sup> prix : 1 jeu

3<sup>e</sup> au 10<sup>e</sup> prix : 1 tee-shirt Gran Turismo

## Liste des jeux à gagner :

Dead or Alive  
Gran Turismo  
Klonoa  
Cardinal Syn  
Everybody's Golf  
Treasures of the Deep  
Total NBA 98  
Kula World  
Point Blank

## Le + de Consoles + :

Pour augmenter tes chances de gagner, réponds à la question bonus et récolte 500 points supplémentaires !

Combien de pages comportent à eux deux les numéros 78 et 79 de Consoles + ?

Pour donner ta réponse, additionne le nombre de pages de ces deux numéros de Consoles + et indique le résultat.

(C+ N° 78 en vente tout l'été et C+ N° 79 en vente à partir du 31/07)

# Plus de 2000 ga

**POUR PARTICIPER :**  
Par minitel  
3615 TCF  
ou par téléphone  
08 36 68



# de gagner

## 2<sup>e</sup> chance

Du 31 juillet  
au 27 août gagne  
1 PlayStation et des jeux

### A gagner

**1<sup>er</sup> prix :** 1 pack console Dual Shock<sup>1</sup> + 9 jeux  
PlayStation (voir liste page de gauche)

**2<sup>e</sup> au 5<sup>e</sup> prix :** 1 manette Dual Shock  
+ 9 jeux PlayStation (voir liste page de gauche)

**6<sup>e</sup> au 10<sup>e</sup> prix :** 1 jeu Dead or Alive  
+ 1 manette Dual Shock

**11<sup>e</sup> au 20<sup>e</sup> prix :** 1 jeu Klonoa

**21<sup>e</sup> au 25<sup>e</sup> prix :** 1 manette Dual Shock

**26<sup>e</sup> au 55<sup>e</sup> prix :** 1 sac PlayStation

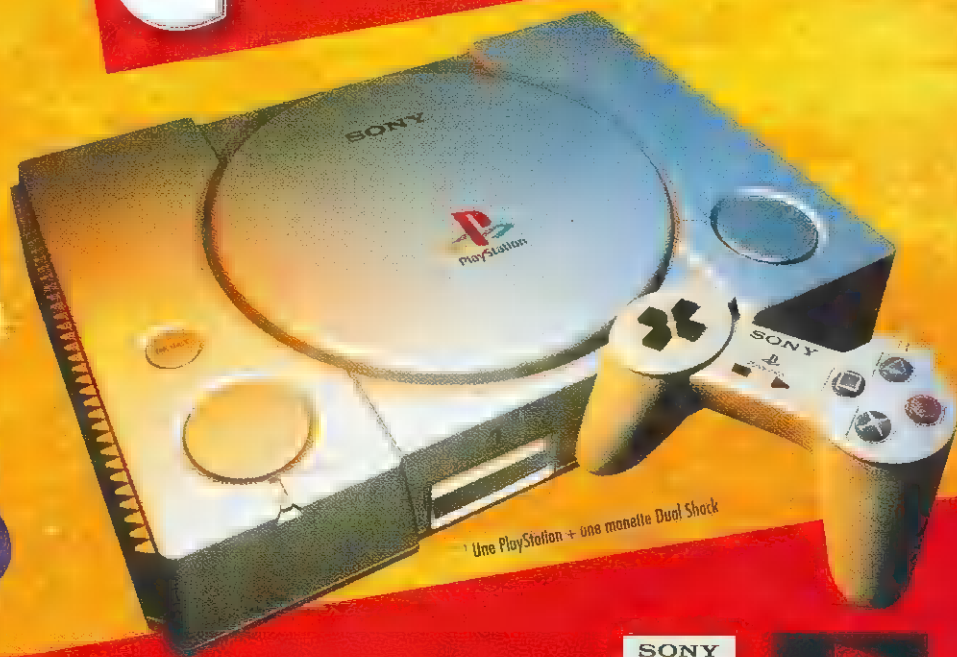
**56<sup>e</sup> au 85<sup>e</sup> prix :** 1 tee-shirt Gran Turismo  
+ 1 porte-clés Gran Turismo

**86<sup>e</sup> au 115<sup>e</sup> prix :** 1 porte-clés Gran Turismo



# GRAND CONCOURS DE L'ÉTÉ

## CONSOLES



Une PlayStation + une manette Dual Shock

# gagnants

### POUR PARTICIPER

Par minitel sur le  
3615 TCPLUS<sup>\*</sup>  
ou par téléphone au  
08 36 68 11 41<sup>\*</sup>

## CONSOLES

## NAMCO

SONY  
COMPUTER  
ENTERTAINMENT

PlayStation

Extrait du règlement : Le «Grand Concours de l'été Consoles» est un jeu gratuit et sans obligation d'achat qui se déroule du 26 juin 1998 au 27 août 1998 minuit. Il est doté de : 1 pack console PlayStation/manette Dual Shock, 7 jeux Gran Turismo, 12 jeux Dead or Alive, 7 jeux Total NBA 98, 7 jeux Point Blank, 7 jeux Cardinal Syn, 7 jeux Everybody's Golf, 7 jeux Treasures of the Deep, 7 jeux Kula World, 17 jeux Klonoa, 23 manettes Dual Shock, 102 tee-shirts Gran Turismo, 30 porte-clés Gran Turismo, 30 sacs PlayStation. Pour participer, il suffit de répondre aux questions posées

par minitel sur le 3615 TCPLUS<sup>\*</sup> ou par téléphone au 08 36 68 11 41<sup>\*</sup>. Les 10 gagnants hebdomadaires seront déterminés selon les meilleurs scores obtenus au cours de chacun des 9 semaines de jeu. Les 133 gagnants du jeu manuel seront déterminés selon les meilleurs scores obtenus entre le 31 juillet et le 27 août 1998. En cas d'égalité, un tirage au sort sera effectué sous contrôle d'huissier. Le règlement est déposé au Studio de Maître Lall, 2 rue Duphot, 75001 Paris et disponible sur simple demande écrite à : Consoles - Concours de l'été 150 rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex.

3615 ou 08 36 68 11 41



# Space Circus

Voilà près de deux ans que Space Circus est en projet. A quelques mois de sa sortie officielle, il était temps qu'Infogrames nous montre son nouveau titre sur Nintendo 64.

**L**e projet très ambitieux de Space Circus a été mené par Xavier Schön, qui n'est pas vraiment un débutant, puisqu'il s'était déjà fait la main avec Obélix, d'Infogrames aussi. Pour ce nouveau jeu, il reste dans le même genre bien délirant, avec des situations tordues. Sauf que cette fois-ci, tout sera en 3D. Space Circus se présente donc comme un Mario-like, coloré, drôle, surprenant, baignant dans une ambiance cartoon à la sauce française.

## Le cirque des fêtards

Vous incarnez Starshort, du Space Circus. Son métier consiste à visiter les planètes, à ramener les spécimens les plus fous, les plus bizarres, les plus rares pour les montrer au public de son cirque. Un thème bien déjanté, inspiré des aventures de l'inoubliable "Barbarella". Les développeurs s'en sont donné à cœur joie en créant des

planètes complètement loufoques. Les dialogues, affichés mais non parlés, sont croustillants. On imagine sans peine l'ambiance des réunions qui ont présidé leur élaboration, il ne devait plus rester beaucoup de moquette. L'inspiration vient très clairement de "Star Wars", "Star Trek" et des films de science-fiction d'autrefois. Petit clin d'œil, on pourra même croiser "Faucon Millenium". Ce sont sept planètes en tout que le héros devra explorer, accompagné de ses deux sbires : Willfly qui fait office de parleur et de lèche-bottes (Starshort est muet) et Willfly qui peut porter le héros dans les airs.

## Infogrames vs Ubi Soft

Pour l'instant, la version PC 3Dfx est époustouflante. La 3D est gérée de façon nickel. Malheureusement, les décors sur la version N64, qui n'en est qu'au stade alpha, seront certainement moins

beaux. Par contre, les très impressionnants effets de zoom seront intégrés. Espérons que la maniabilité suivra. Avec Mario 64 comme prédécesseur, une gaffe de ce côté serait impardonnable. La bataille s'annonce donc très violente entre les deux éditeurs français, à savoir d'un côté Infogrames, avec Space Circus, de l'autre Ubi Soft, avec Tonic Trouble. Deux jeux de plates-formes 3D français qui sortent à peu près en même temps, et sur la même console, ça va être chaud !

Avec Willfly dans les pattes, Starshort pourra voler.



L'équipe de Space Circus au grand complet.

NINTENDO 64

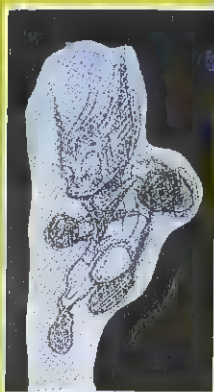
Infogrames

1 joueur

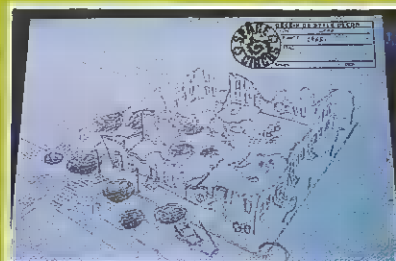
Octobre 1998

## LE CRAYON AVANT LA SOURIS

Avant de travailler sur ordinateur, il faut passer par le papier. Plans, design des persos, construction des niveaux, scénario, c'est un véritable travail de titan. Rien que pour vos yeux, voici les premières esquisses de Space Circus.

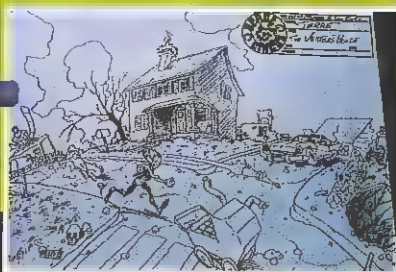
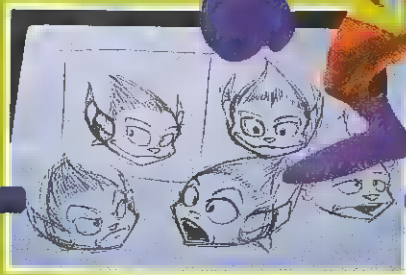


Le personnage de Starshort est né du coup de crayon frénétique du chef de projet sur une nappe de restaurant.

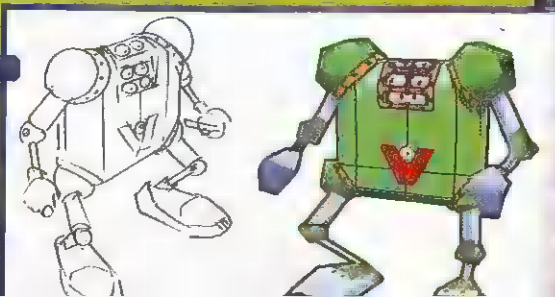


Le plan des ruines de la future planète Terre.

Plusieurs mimiques du personnage principal.



Un dessin de la maison du dernier humain sur Terre.

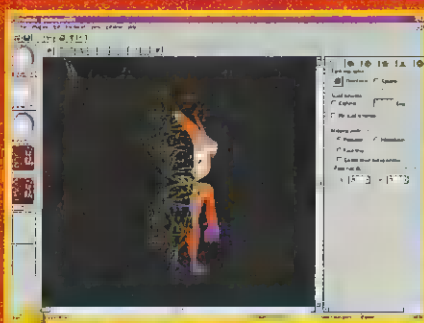


Starshort peut maintenant en...

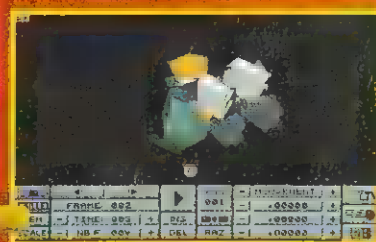
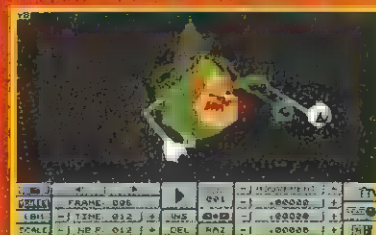


## ANIMATION EN PAGAILLE

Tout comme l'humour, l'animation des personnages a bénéficié d'un soin tout particulier. Chaque perso bouge de façon très fluide, et les ennemis ne manquent pas de caractère. Les graphistes ont utilisé des logiciels comme Photoshop, 3Desk et Skymap. 3Desk avait déjà servi pour l'animation d'Alone in the Dark. Après une petite cure de rajeunissement, il s'adapte parfaitement aux nouvelles plates-formes de jeu. Skymap est un logiciel interne créé par Infogrames. Simple et rapide, il est parfait pour appliquer des textures et créer des jeux de lumière. Ce qui fait le bonheur des graphistes, qui comme on le sait, sont des pieds en programmation (sic).



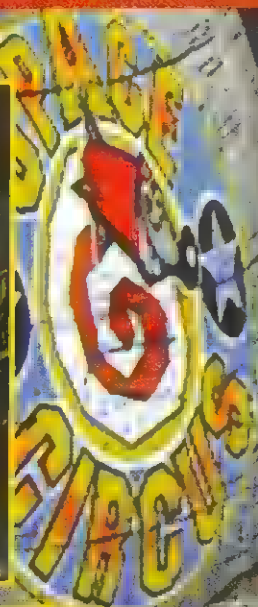
Skymap a été spécialement créé par Infogrames



3Desk avait, à l'époque, déjà servi pour Alone in the Dark

L'effet de zoom est très impressionnant, partant d'un gros plan jusqu'à l'horizon... et la caméra peut aussi tourner autour.

Les effets aquatiques sont très bien rendus, mais attention au grand requin si vous prenez un bain.



Starshort peut diriger son tir en maintenant enfoncé le bouton de feu.





## NOS ADRESSES

**ST LAZARE**  
6 rue d'Amsterdam - 75009 PARIS  
(Face au métro St Lazare)  
Tél : 01 53 320 320

**JUSSIEU**  
46 rue des Fossés St Bernard  
75005 PARIS - (M° Jussieu)  
Tél : 01 43 29 59 59

**ST MICHEL**  
56 boulevard St Michel  
75006 PARIS - (RER Luxembourg)  
Tél : 01 43 25 85 55

**VICTOR HUGO**  
137 avenue Victor Hugo  
75116 PARIS - (M° V. Hugo)  
Tél : 01 44 05 00 55

**VAUGIRARD**  
365 rue de Vaugirard  
75015 PARIS - (M° Convention)  
Tél : 01 53 688 688

**CHELLES (77)**  
C.ial Chelles 2 Nat 34  
77508 CHELLES  
Tél : 01 64 26 70 10

**VERSAILLES (78)**  
16 rue de la Paroisse  
78000 VERSAILLES  
Tél : 01 39 50 51 51

**ORGEVAL (78)**  
C.ial Art de Vivre Niv 1  
78630 ORGEVAL  
Tél : 01 39 08 11 60

**CORBEIL (91)**  
C.ial VILLAGE - 91813 VILLAGE  
Tél : 01 60 86 28 28

**LA DEFENSE (92)**  
C.ial Les Quatre Temps  
Rue des Arcades Est - Niv. 2  
Tél : 01 47 73 00 13

**BOULOGNE (92)**  
60, av. du Général Leclerc - Nat 10  
92100 BOULOGNE - M° Billancourt  
Tél : 01 41 31 08 08

**ANTONY (92)**  
25 av. de la Division Leclerc N.20  
92160 ANTONY - (RER B)  
Tél : 01 46 66 66 66

**AULNAY (93)**  
C.ial Parinar - Niv. 1  
93606 AULNAY SOUS BOIS  
Tél : 01 48 67 39 39

**PANTIN (93)**  
63 av. Jean Lefevre Nat. 3  
93500 PANTIN  
Tél : 01 48 441 321

**ST DENIS (93)**  
C.ial St Denis Basilique  
6 pas. des Arbalétriers  
93200 ST DENIS  
Tél : 01 42 43 01 01

**DRANCY (93)**  
C.ial DRANCY AVENIR  
220 rue de Stalingrad - N186  
93700 DRANCY  
Tél : 01 43 11 37 36

**CRÉTEIL (94)**  
5 r. du G. Leclerc - 94000 CRÉTEIL  
(r. piétonne, Créteil Village)  
Tél : 01 49 81 93 93

**KREMLIN BICETRE (94)**  
30 bis av. de Fontainebleau  
94270 KREMLIN BICETRE  
Tél : 01 43 901 901

**FONTENAY SOUS BOIS (94)**  
C.ial Val de Fontenay  
94120 FONTENAY SOUS BOIS  
(A côté de Toys r' us)  
Tél : 01 48 76 6000

**CHENNEVIERES (94)**  
C.ial PINCE-VENT  
Nationale 4  
94490 ORMESSON  
Tél : 01 45 939 939

**CERGY PONTOISE (95)**  
C.ial Cergy 3 Fontaines  
(face à la "tête dans les nuages")  
95000 CERGY  
Tél : 01 34 24 98 98

**SANNOIS (95)**  
C.ial Contin  
95110 SANNOIS  
Tél : 08 36 685 686

**MARSEILLE (13)**  
C.ial Grand Littoral  
13464 MARSEILLE cedex 16  
Tél : 08 36 685 686

**TOULOUSE (31)**  
14 rue Temponnières  
31000 TOULOUSE  
(Angle r. St Rome)  
Tél : 05 61 216 216

**REIMS (51)**  
44, rue de Talleyrand  
51100 REIMS  
Tél : 03 26 91 04 04

**LILLE (59)**  
52 Rue Esquemoise  
(la Tête dans les Nuages)  
59000 LILLE  
Tél : 03 20 519 559

**COMPIEGNE (60)**  
37 cours Guyonier  
60200 COMPIEGNE  
Tél : 03 44 20 52 52

**LE MANS (72)**  
44, 48 av. du Gén. De Gaulle  
72000 LE MANS  
Tél : 02 43 23 4004

**LE HAVRE (76)**  
C.ial GRAND CAP  
Mont Gailard  
76620 LE HAVRE  
Tél : 02 32 85 08 08

**AMIENS (80)**  
19 rue des Jacobins  
(Galerie des Jacobins)  
80000 AMIENS  
Tél : 03 22 97 88 88

**POTIERS (84)**  
12 rue Gaston Huln  
84000 POTIERS

# SCOREGAMES

MULTIMEDIA

## NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO

VOIR MODALITES EN MAGASIN



## GAGNEZ DE 10 A 30F SUPPLEMENTAIRE EN REVENDANT OU ECHANGEANT VOS JEUX VIDEO ACHETES CHEZ

## SCOREGAMES

MULTIMEDIA

(SUR PRESENTATION DU TICKET DE CAISSE)

**EXEMPLE :**  
UN JEU REPRIS MOINS DE 101F  
= + 10F DE BONUS  
UN JEU REPRIS ENTRE 101F ET 200F  
= + 20F DE BONUS  
UN JEU REPRIS PLUS DE 200F  
= + 30F DE BONUS

## LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL & TELEPHONE

# 3615 SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE  
**08 36 685 686**

MISE A JOUR QUOTIDIENNE :

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE 128 P.
- EXCLUSIVEMENT PAR MINITEL OU 08 36 685 686

GAGNEZ **24** NINTENDO 64

ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

RECONNAISSEZ L'ACTEUR QUI A ENREGISTRE LE 36 68

ET GAGNEZ DES MILLIERS DE BONS D'ACHAT EN REPONDANT SUR LE SERVICE

OFF

NINT

OCCAS  
**690**



PLAY

OCCAS  
**790**



SA

OCCA  
**490**



**349F**



**LEZ**  
**30<sup>E</sup>**  
**ITAIRE**  
**DANT**  
**GEANT**  
**VIDEO**  
**CHEZ**  
**AMES**  
MULTIMEDIA  
(KÉTI DE KASSI)  
:  
INS DE 101  
E **BONUS**  
101F ET 200  
E **BONUS**  
S DE 200  
E **BONUS**  
ONE  
S  
EUX  
128 P.  
5 686  
TS !

## ACCESSOIRES

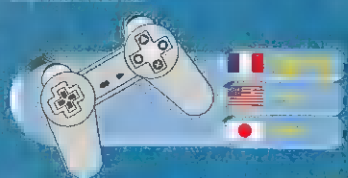
LIVRAISON 24H  **CHRONOPOST**



# Legend : Sword and Blood

**A**près un passage très remarqué sur Super Nintendo, Legend revient sur Playstation. Ce sera un beat'em comme le précédent, mais cette fois-ci en 3D, avec lissage Gouraud et tout... toutim... Comme dans Nightmare Creatures ou Deathtrap Dungeon, on pourra incarner deux persos, Axel ou Tara, dans un monde médiéval qui s'étend sur 6 niveaux décomposés en 30 sous-niveaux. Votre mission sera de

recupérer l'Alliance maléfique afin que le royaume de Tokavia retrouve la paix. On nous annonce un mode 2 joueurs, mais ce point reste flou pour l'instant. On peut vraiment casser du nain à deux. Legend risque de faire de l'ombre à ses deux concurrents.



## GAME BOY

■ **GAME BOY CAMERA.** Elle devrait être disponible en version officielle quand vous lirez ces lignes et coûtera aux alentours de 350 francs. Pour la Game Boy Printer, comptez environ 400 francs. Souriez... vous allez être bien plumé !

■ **GAME BOOSTER.** Nous vous en parlions il y a quelques numéros. Eh bien, voilà qu'Espace 3 va se charger de distribuer officiellement cet adaptateur qui permet de jouer à ses jeux Game Boy sur N64. Il vous en coûtera environ 400 francs.

## Communication

### LA PLAYSTATION SUR LES RAILS

Si Sega avait loué une rame de train pour faire découvrir aux badauds sa Megadrive et son Mega CD, Sony fait encore plus fort pour la promotion de sa Playstation. Imaginez un peu : pendant trois mois

(du 6 juin au 31 août), Sony s'est offert rien de moins qu'un TGV. Comment ça ? En l'habillant à ses couleurs, tout simplement ! Son trajet couvrira l'ensemble du territoire et fort intelligemment, les dix villes accueillant la Coupe du monde. Ainsi le TGV Playstation desservira les villes où se dérouleront les matchs de l'équipe de France, celles des demi-finales, et bien entendu celle de la finale au Stade de France, le 12 juillet. Reste maintenant à connaître le prix d'une telle opération promotionnelle... Le seul habillage du train aurait coûté pas loin de 500 000 francs !



Crédit photo : Patrick Lévêque

## Zer

**A**près l'épisode précédent, Divide revient sur Playstation. Ce numéro ne change rien, puisqu'il en scène des robots qui se battent les Virtua Fighters. On retrouve le vieil ami robot félin, on a aussi un robot dragon qui fait feu. Quand les vents des coups



## NOUVELLES BECANES

■ **CAPCOM SUR N64 ET DREAMCAST.** Capcom va officiellement développer sur N64. L'éditeur annonce l'adaptation de ses licences les plus juteuses : Street Fighter, Megaman et Resident Evil.

Sur le front de la Dreamcast, en plus de l'adaptation probable de Street Fighter III : 2nd Impact, il semblerait que Capcom ait décidé d'adapter Resident Evil 4 (le 3 étant prévu pour la Playstation pour Noël). Capcom où l'art de bouffer à tous les rateliers...

■ **LA FUTURE NINTENDO.** Howard Lincoln a confirmé, lors d'une interview sur CNN, qu'il allait travailler avec la branche dissidente de Silicon Graphics, ArtX, pour la création de la technologie de la nouvelle Nintendo. Pour plus d'informations sur cette console, voyez les News du C+ 77 ou zieutez notre hors-série de l'été...

■ **SQUARE ET LA DREAMCAST.** Au terme de négociations longues et ardues, le concours de Squaresoft aurait été acquis pour la Dreamcast de Sega. Le premier titre supposé serait un épisode de Final Fantasy qui pourrait enfin bénéficier d'une mémoire confortable. Certaines rumeurs assurent qu'il s'agirait de FFXII, entièrement remis au goût du jour et qui pourrait sortir avant mars 99.

■ **LA GAME BOY LIGHT ARRÊTÉE.** Malgré les excellentes ventes engrangées la première semaine (plus de 480 000 pièces au Japon), Nintendo Japon a décidé d'arrêter les ventes de sa Game Boy Light pour laisser le champ libre à la Game Boy couleur. La portable Light fait donc office de collector.

## Accessoires Playstation ACTION REPLAY CD VERSION

On connaissait déjà l'Action Replay de Datel qui permet de trafiquer le programme pour tricher comme le Switch. Voici maintenant l'Action Replay CD Version, capable de décrypter les scènes cinématiques des jeux Playstation. En plus de la "fonction code", cet Action Replay vous montrera, par exemple, les fins de Final Fantasy VII ou Tekken 3, sans avoir besoin de les finir. C'est beau le progrès, surtout quand il ne coûte que 300 francs...



## Licence INFOGRAMES PIOCHE LE BON NUMÉRO

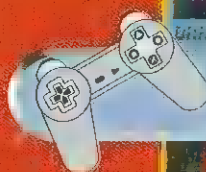
Et pour cause... La marque au tatou vient de faire tomber dans son escarcelle Ronaldo Luiz Nazario de Lima, dit Ronaldo. La star du football brésilien devrait se retrouver dans une demi-douzaine de productions d'Infogrames (toutes consoles confondues). On ne connaît pas le montant du contrat signé pour trois ans par l'intermédiaire de son sponsor officiel, Nike. Mais une chose est sûre, il devrait être... astronomique !



## Zero Divide 2

**A**près un premier épisode assez convaincant, Zero Divide revient sur Playstation. Ce deuxième numéro ne change pas vraiment, puisqu'il met toujours en scène des robots bizarres qui se battent comme les Virtua Fighters. On retrouve le vieux Zero bleu et la robote féline. A présent, on a aussi droit à un robot dragon qui crache du feu. Quand les robots reçoivent des coups violents, de

la tôle froissée et des débris de métal éclatent sous les chocs. A part les graphismes plus travaillés, les nouveautés ne se bousculent pas. C'est à se demander si SCEE veut en vendre.





BIZNESS

■ **BAISSE(S) DES PRIX.** Immédiatement après l'E3 (donc début juin), les Américains ont eu la chance de découvrir la Nintendo 64 et la Playstation à 129 dollars (environ 775 F !). Si aucune baisse de prix n'est envisagée pour le hard de Nintendo en France, la Playstation pourrait bénéficier d'une baisse de prix si... Zelda venait à sortir officiellement ce Noël ! Nos sources nous soutenant mordicus que Zelda sortira bien en décembre en France, la baisse de prix de la Playstation semble donc acquise. Qui vivra verra.

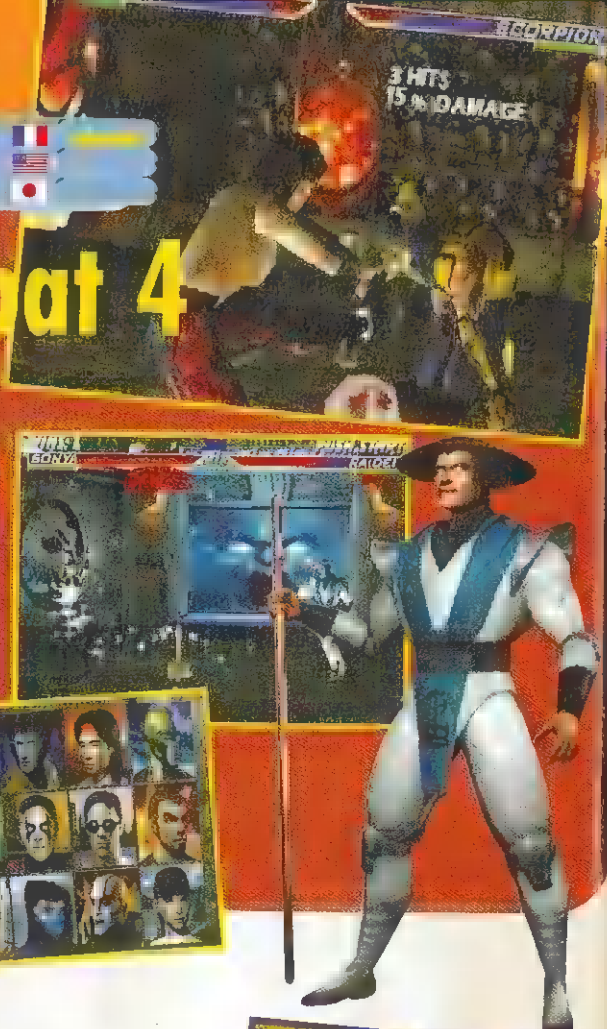
■ **PIRATAGE : EA S'ÉNERVE.** Douze raids auront été nécessaires à EA et aux autorités de Singapour pour récupérer près de 900 jeux "Coupe du Monde 98" piratés et sur le point d'être revendus. Selon le responsable des opérations, une telle quantité aurait pu représenter un manque à gagner d'environ 250 000 F. L'année dernière, le piratage aurait fait perdre des millions de dollars à EA. Un point complet sur le piratage vous sera proposé dans notre hors-série d'été.

■ **YAMAUCHI PLEIN AUX AS.** Hiroshi Yamauchi, l'actuel P-DG de Nintendo Japon, est la dixième personne la plus riche de l'Archipel. Il aurait perçu un salaire annuel de 35 millions de francs sur l'année 98. M. Yamauchi a par ailleurs annoncé son intention de laisser sa place dans les prochains mois, après 48 ans de règne sans partage. Il prépare bien sa retraite, dites donc...

■ **LES JOUETS FFVII.** Bandai a eu la bonne et lucrative idée d'adapter les personnages de Final Fantasy VII en figurines hautes de 11 cm. Après avoir déboursé 199 F, vous pourrez jouer à la poupée avec Tifa, Aerith, Cloud, Barret, le chocobo ou la grenouille. On n'arrête pas le progrès.

# Mortal Kombat 4

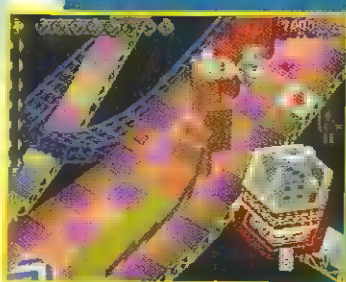
**M**ortal Kombat revient ! Après les récents épisodes qui ne profitaient pas vraiment des prouesses en matière de 3D de la Playstation et de la N64, le jeu de baston le plus gore a subi une petite cure de jouvence. C'est toujours de la baston 2D, mais la caméra change de vue pendant les prises et autres coups spéciaux. De plus, la motion capture des persos est mieux faite. À part ces petites innovations, le jeu reste fondamentalement le même. Combos, sang, Fatalities, et bien sûr Liu Kang et Sonya en vedette. On remarque aussi quelques nouveaux persos comme Tanya et Shinnok, ainsi que le grand retour de Johnny Cage.



## Jeux de rôles

### AKASHA : SPIRITUEL ?

Les Akasha sont les domaines spirituels dans lesquels les Nephilim peuvent trouver refuge. Derrière le voile des apparences s'étend un monde aux richesses insoupçonnées, constitué de plans magiques et de mondes inconnus. Grâce à ce supplément, les MJ de Nephilim vont enfin faire découvrir aux joueurs un univers passionnant, aux contours jusque-là seulement esquissés. La première partie, consacrée aux règles, explique comment accéder aux Akasha. La seconde, elle, les décrit. ■ c'est ■ que ça devient zarb : il faut savoir en effet que les Akasha sont parfois ■ résultat de rêves d'artistes, de fantasmes collectifs ou de désirs matérialisés. Résultat : des mondes surréalistes, style empires de la Lune, horloges géantes, délires romains ou enfers des tranchées de Verdun. A découvrir d'urgence, ne serait-ce que pour la puissance d'évocation de certains univers.



# Mr Domino

**M**r Domino appartient à un genre difficilement définissable : mélange de réflexion et d'action, le jeu pourrait être la fusion d'un Tetris et d'un Metrocross (cf. Namco Museum). Votre but est de recouvrer l'aide de certains points précis du niveau. À chaque réussite, une animation vient récompenser vos efforts. Le temps n'est pas imparti, mais votre personnage perd rapidement de l'énergie et les dominos sont en nombre limité ! Une fois la série de dominos mise en place, il suffit de les pousser, de les voir tomber un à un et d'admirer votre travail. Si tous vos dominos sont placés idéalement, les animations amènent de nouvelles chutes de dominos et les enchaînements se poursuivent. Test complet et explications plus poussées dans le prochain numéro !



Rec

rec  
W

PARIS  
rue Pierre-Les  
Tel. 01 42 36 25 4  
LYON  
Entre Ciel La  
R. de C. Nouvel  
69000 Lyon - Tel.  
ANTON  
17, av. de la Div  
1160 Antony  
Tel. 01 46 71 06

ME BR  
Recycleware  
IMPORTA  
vos anciens  
que vous re

IMPORTA  
Adidas Power  
Fifa 97  
Adidas P. Soc.  
Alien Trilogy  
Com. & Conqu  
Crash Bandico  
West. Derby 2  
Die Hard Trilo  
Doom  
Fade to Black  
Pro  
Legacy of Kai  
MicroMachine  
Rayman

Nombres de vente disponibles sur magasin - Numéros de vente disponibles sur magasin - Numéros de vente disponibles sur magasin



# Recycleware, les magasins branchés pour les furieux du jeu vidéo !



Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

Chez RecycleWare vous trouverez plus de 300 titres sur PlayStation, plus de 150 titres sur Saturn et tous les bons jeux sur Nintendo 64.

**NOUVEAU!**  
Jeux pour  
Nintendo 64

RecycleWare : les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération.

|   |  |   |  |
|---|--|---|--|
| <b>PARIS</b><br>2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris<br>Tél. 01 42 36 25 42                                   | <b>PONTAULT-COMBAULT</b><br>Centre Commercial Carrefour<br>77340 Pontault-Combault<br>Tél. 01 60 18 19 11        | <b>CLAYE-SOUILLY</b><br>Centre Ccial Carrefour - RN 3<br>77413 Claye-Souilly<br>Tél. 01 60 94 80 41 | <b>THONVILLE</b><br>Centre Commercial Continent<br>Geric Thionville - 57100 Thionville |
| <b>LYON</b><br>Centre Ccial La Part-Dieu<br>R. de C. Nouvelle Extension<br>69008 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38 | <b>EVRY 2</b><br>C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry Cedex<br>Tél. 01 60 87 11 17                                       | <b>NICE-LA TRINITE</b><br>Centre Ccial Auchan La Trinite<br>06000 Nice - Tél. 04 93 27 00 19        | <b>ROSNY 2</b><br>Centre Commercial Rosny<br>92110 Rosny                               |
| <b>ANTONY</b><br>27, av. de la Division Leclerc<br>92160 Antony<br>Tél. 01 46 74 06 16                      | <b>MONTESSON</b><br>Centre Ccial Hyper-Montesson<br>A côté de Carrefour - 78360 Montesson<br>Tél. 01 30 86 15 72 | <b>SAINT-FERREOL</b><br>19, rue St-Ferreol - 13001 Marseille<br>Tél. 04 96 11 14 28                 | <b>PARLY 2</b><br>Centre Commercial Parly 2<br>Niveau bas - 92140 Parly                |

## NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation, Nintendo 64 et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

**IMPORTANT !** Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au **même prix** que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.

**Comparez les prix des jeux Recycleware !**

### EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS\*\* PLAYSTATION

**IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUES :** Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

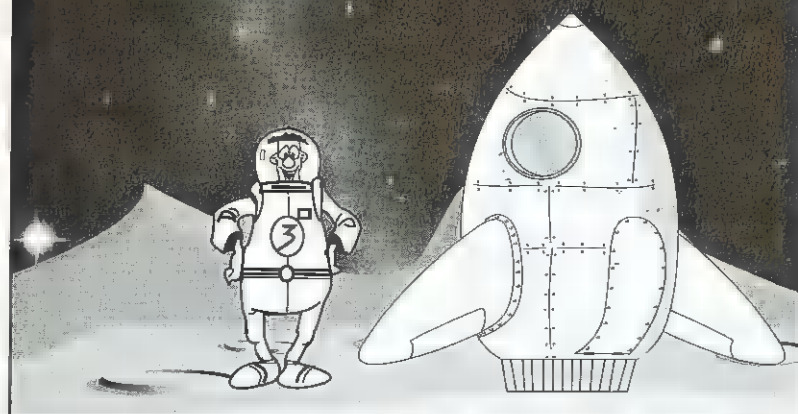
|                   |      |                    |       |                      |       |                  |       |                  |       |
|-------------------|------|--------------------|-------|----------------------|-------|------------------|-------|------------------|-------|
| Adidas Power Soc. | 79 F | Road Rash          | 99 F  | Cité des Enf. Perdus | 149 F | Nightmare Creat. | 169 F | Tomb Raider 2    | 199 F |
| Fifa 97           | 79 F | Tekken             | 99 F  | Dynasty Warr.        | 149 F | Nuclear Strike   | 169 F | Colony Wars      | 229 F |
| Adidas P. Soc. 97 | 99 F | Pandemonium        | 99 F  | Overblood            | 149 F | Oddworld         | 169 F | Rascal           | 229 F |
| Alien Trilogy     | 99 F | Porsche Chall.     | 99 F  | Soul Blade           | 149 F | Rapid Racer      | 169 F | Ace Combat 2     | 249 F |
| Com. & Conquer    | 99 F | Resident Evil      | 99 F  | Suikoden             | 149 F | Tenka            | 169 F | Deathtrap Dung.  | 249 F |
| Crash Bandicoot   | 99 F | Ridge Racer Revol. | 99 F  | Syndicate Wars       | 149 F | V-Rally          | 169 F | Extr. Snow Break | 249 F |
| Dest. Derby 2     | 99 F | Soviet Strike      | 99 F  | Warkraft 2           | 149 F | Wipe Out 2097    | 169 F | Fifa 98          | 249 F |
| Die Hard Trilogy  | 99 F | Tekken 2           | 99 F  | Boucliers de Quet.   | 169 F | Worms            | 169 F | Gex 3D           | 249 F |
| Doom              | 99 F | Time Commando      | 99 F  | Cool Boarders        | 169 F | Chill            | 199 F | NBA Live 98      | 249 F |
| Fade to Black     | 99 F | Tomb Raider        | 99 F  | Dragon Ball Z        | 169 F | Crash Band. 2    | 199 F | OverBoard        | 249 F |
| ISS Pro           | 99 F | Vandal Hearts      | 99 F  | Duke Nukem           | 169 F | Croc             | 199 F | Skull Monquey    | 249 F |
| Legacy of Kain    | 99 F | Chevaliers Baph.   | 129 F | Fighting Force       | 169 F | Formula One 97   | 199 F | Snow Racer 98    | 249 F |
| MicroMachine V3   | 99 F | Need for Speed 2   | 129 F | Final Fantasy 7      | 169 F | Rugby Jonah Lomu | 199 F | Theme Hosp.      | 249 F |
| Rayman            | 99 F | Lost Viking 2      | 149 F | G-Police             | 169 F | Sim City 2000    | 199 F | Versailles       | 249 F |

**Plus de 40 000 jeux neufs et recyclés en stock !**

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h



# ESPACE 3 games



## MEGADRIVE

|                               |               |                          |               |
|-------------------------------|---------------|--------------------------|---------------|
| <b>ALIEN 3 (EUR)</b>          | <b>99,00</b>  | NBA LIVE 96 (EUR)        | 99,00         |
| BATMAN FOREVER (EUR)          | 129,00        | NBA LIVE 97 (EUR)        | 169,00        |
| DRAGON BALL Z (JAP)           |               | NFL QUARTERBACK 95 (EUR) | 99,00         |
| + ADAPTATEUR                  | 199,00        | NFL QUARTERBACK 96 (EUR) | 129,00        |
| DT ROBOTNIK (EUR)             | 129,00        | PHANTOM 2040 (EUR)       | 69,00         |
| DYNAMITE HEADY (EUR)          | 129,00        | REAL MONSTER (EUR)       | 99,00         |
| EARTHWORM JIM 2 (EUR)         | 149,00        | REVOLUTION X (EUR)       | 99,00         |
| ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)      | 129,00        | ROLO THE RESCUE          | 99,00         |
| <b>FIFA 98 (EUR)</b>          | <b>299,00</b> | SCHTROUMPS 2 (EUR)       | 149,00        |
| FIFA 97 (EUR)                 | 169,00        | SPOT GOES TO             |               |
| FIFA SOCCER 96 (EUR)          | 129,00        | HOLLYWOOD (EUR)          | 99,00         |
| FRANCK THOMAS BIG HURT        | 99,00         | <b>TINTIN AU TIBET</b>   | <b>169,00</b> |
| J. MADDEN 96 (EUR)            | 129,00        | ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 | 199,00        |
| <b>MICRO MACHINE 97 (EUR)</b> | <b>199,00</b> |                          |               |
| NBA JAM TE (EUR)              | 99,00         |                          |               |

• MANETTE FIGHTER 2 69,00

## SUPER NINTENDO

|                                 |               |                            |               |
|---------------------------------|---------------|----------------------------|---------------|
| ASTERIX                         | 129,00        | POWER PIGGS                | 99,00         |
| ASTERIX ET OBELIX               | 169,00        | PREHISTORIK MAN            | 99,00         |
| BATMAN FOR EVER                 | 129,00        | PRINCE OF PERSIA 2         | 99,00         |
| CASPER                          | 199,00        | REAL III                   | 99,00         |
| DONKEY KONG 1                   | 249,00        | REVOLUTION X               | 99,00         |
| <b>FIFA 98</b>                  | <b>299,00</b> | SUPER BC KID               | 99,00         |
| FOREMAN FOR REAL                | 99,00         | <b>SCHTROUMPS 2</b>        | <b>199,00</b> |
| F ZERO                          | 149,00        | SECRET OF EVERMORE + GUIDE | 299,00        |
| HAGANE                          | 99,00         | SPIROU                     | 129,00        |
| ILLUSION OF TIME + GUIDE        | 249,00        | STARTRECK DEEP             | 99,00         |
| <b>INTERNATIONAL SUPER STAR</b> |               | <b>STREET FIGHTER 2</b>    | <b>299,00</b> |
| <b>SOCCER DE LUXE</b>           | <b>249,00</b> | SUPER MARIO ALL STAR       | 249,00        |
| IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES   | 99,00         | SUPER SOCCER               | 149,00        |
| JUDGE DREDD                     | 99,00         | SUPER TENNIS               | 149,00        |
| KILLER INSTINCT                 | 99,00         | TETRIS ATTACK              | 349,00        |
| LE ROI LION                     | 299,00        | TINTIN AU TIBET            | 149,00        |
| LES SCHTROUMPS                  | 149,00        | TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL | 199,00        |
| LUCKY LUCKE                     | 249,00        | WARLOCK                    | 129,00        |
| <b>MARIO KART</b>               | <b>199,00</b> | WHIZZ                      | 99,00         |
| MORTAL KOMBAT                   | 99,00         | WORLD MASTER GOLF          | 149,00        |
| MORTAL KOMBAT 2                 | 149,00        | WRESTLEMANIA               | 149,00        |
| MYSTIC QUEST                    | 129,00        | <b>ZELDA 3</b>             | <b>199,00</b> |
| <b>NBA LIVE 97</b>              | <b>149,00</b> | ZOOP                       | 99,00         |
| NHL 96                          | 99,00         |                            |               |
| OSCAR                           | 99,00         |                            |               |
| PACK ATTACK                     | 129,00        |                            |               |
| PLOK                            | 129,00        |                            |               |

• MANETTE ASCII 99,00  
• ALIMENTATION SECTEUR 199,00  
• PRISE PERITEL 149,00

## 3DO

|                                 |              |                      |       |
|---------------------------------|--------------|----------------------|-------|
| <b>ALONE IN THE DARK 2 (VF)</b> | <b>99,00</b> | QUICK                |       |
| ALONE IN THE DARK (VF)          | 69,00        | RETURN OF THE        |       |
| BATTLE SPORT                    | 99,00        | RISE OF THE ROBOT    | 99,00 |
| CASPER (NTSC)                   | 99,00        | SAMPLER 2 + 10 DEMOS |       |
| CORPSE KILLER                   | 69,00        | +TEST MEMOIRE 15 mn  | 79,00 |
| CRIME PATROL                    | 99,00        | SHOCK WAVE 1         | 69,00 |
| DOOM                            | 99,00        | SHOCK WAVE 2         | 99,00 |
| FIFA SOCCER                     | 99,00        | SNOW JOB             | 99,00 |
| FLIGHT STICK (SIMULATION)       | 199,00       | SPACE HULK           | 99,00 |
| FLYING NIGHTMARE                | 99,00        | SPACE PIRATE         | 99,00 |
| HELL                            | 99,00        | STAR BLADE           | 99,00 |
| IMMERCENARY                     | 69,00        | STATION INVASION     | 99,00 |
| INCREDIBLE MACHINE              | 69,00        | STELLA 7             | 69,00 |
| IRON ANGEL                      | 99,00        | STRIKER              | 99,00 |
| JOYPAD PANASONIC                | 99,00        | SYNDICATE            | 99,00 |
| KING DOM : THE FAR REACHES      | 99,00        | TOTAL ECLIPSE        | 69,00 |
| LAST BOUNTY HUNTER              | 99,00        | VIRTUOSO             | 69,00 |
| OLYMPIC GAMES                   | 99,00        | WHO SHOT JOHNNY ROCK | 99,00 |
| PEEBLE BEACH GOLF               | 99,00        | WING COMMANDER 3     | 99,00 |
| PSYCHIC DETECTIVE               | 69,00        | ZNADNOST             | 99,00 |

• MANETTE TURBO 6 BOUTONS 99,00  
• MANETTE TURBO 1 99,00  
• MANETTE PANASONIC 99,00  
• ADAPTATEUR MANETTE SNIN 99,00  
• FLIGHT STICK (SIMULATION) 199,00

## NEO GEO CD

|                             |               |                            |               |
|-----------------------------|---------------|----------------------------|---------------|
| <b>MANETTE</b>              | <b>249,00</b> | <b>LAST BLADE</b>          | <b>399,00</b> |
| AERO FIGHTER 2              | 199,00        | <b>METAL SLUG 2</b>        | <b>399,00</b> |
| AGRESSOR OF THE DARK COMBAT | 199,00        | NINJA MASTER               | 199,00        |
| ALFA MISSION 2              | 199,00        | POWER SPIKES               | 149,00        |
| <b>BLAZING STAR</b>         | <b>399,00</b> | PULSTAR                    | 199,00        |
| FATAL FURY SPECIAL          | 199,00        | RAGNAGARD                  | 249,00        |
| FOOTBALL FRENZY             | 199,00        | <b>REAL BOUT 2 SPECIAL</b> | <b>399,00</b> |
| GALAXY FIGHT                | 199,00        | SAMOURAI SHODOWN 4         | 399,00        |
| GHOST PILOT                 | 199,00        | SAMOURAI SHODOWN RPG       | 399,00        |
| KARNOV'S REVENGE            | 199,00        | SUPER SIDE KICK 2          | 199,00        |
| KING OF FIGHTER 96 COLL.    | 199,00        | TWINKLE STAR SPRITES       | 199,00        |
| KING OF FIGHTER 97          | 399,00        | VIEW POINT                 | 199,00        |
|                             |               | WIND JAMMER                | 199,00        |

## AUTRES

|   |                 |              |
|---|-----------------|--------------|
| <b>Néo Géo</b>  | ART OF FIGHTING | 249,00       |
|   | FATAL FURY II   | 199,00       |
|   | WORLD HEROES II | 199,00       |
| <b>Nomad + ADAPTATEUR MULTIEUX</b>                                  |                 | <b>790 F</b> |
| <b>PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive</b> |                 | <b>F</b>     |
| <b>Cdi 450 + CARTE VIDEO + 1 FILM</b>                               |                 | <b>690 F</b> |
| <b>NEC CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE</b>                 |                 |              |
| <b>Jaguar TOUS LES JEUX À 99 F</b>                                  |                 |              |
| <b>Virtual Boy + MARIO-TENNIS</b>                                   |                 | <b>299 F</b> |

## GAME BOY

|   |              |
|---|--------------|
| <b>CONSOLE GAME BOY POCKET + SOCCER</b> | <b>399 F</b> |
| <b>CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR</b>  | <b>349 F</b> |
| <b>CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR</b>   | <b>329 F</b> |
| <b>GAME BOY CAMERA</b>                  | <b>349 F</b> |
| <b>IMPRIMANTE</b>                       | <b>399 F</b> |

|                         |               |                             |               |
|-------------------------|---------------|-----------------------------|---------------|
| ALIEN 3                 | 99,00         | MARIO LAND 2                | 199,00        |
| ALLEWAY                 | 149,00        | MARIO PICROSS               | 169,00        |
| ASTERIX ET OBELIX       | 199,00        | MEGAMAN WORLD               | 129,00        |
| BATMAN FOR EVER         | 99,00         | NBA JAM                     | 99,00         |
| <b>BRAIN DRAIN</b>      | <b>199,00</b> | PINOCCHIO                   | 249,00        |
| BUST A MOVE 2           | 249,00        | POP UP                      | 99,00         |
| CASTELVANIA             | 199,00        | RETURN OF THE JEDY          | 199,00        |
| <b>COUPE DU MONDE</b>   | <b>229,00</b> | SCHTROUMPS AU TOUR DU MONDE | 249,00        |
| CUTHEROAT ISLAND        | 99,00         | SPIROU                      | 99,00         |
| DAFFY DUCK              | 199,00        | TAMAGOSHI                   | 199,00        |
| DONKEY KONG LAND 3      | 249,00        | TARZAN                      | 149,00        |
| DRAGON HEART            | 99,00         | TAZ MANIA                   | 199,00        |
| DR MARIO                | 129,00        | TENNIS                      | 129,00        |
| EARTH WORM JIM 2        | 129,00        | TETRIS                      | 199,00        |
| F1 RACE                 | 129,00        | TETRIS ATTACK               | 199,00        |
| FERRARI                 | 129,00        | TETRIS PLUS                 | 169,00        |
| <b>FIFA 98</b>          | <b>199,00</b> | TINTIN AU TIBET             | 169,00        |
| GOEMON MYSTICAL LEGENDS | 199,00        | TRACK N FIELD               | 169,00        |
| GOLF                    | 129,00        | <b>TUROK</b>                | <b>199,00</b> |
| JUDGE DREDD             | 99,00         | WARIO LAND                  | 199,00        |
| <b>JURASSIK PARK 2</b>  | <b>249,00</b> | WARIO LAND 2                | 249,00        |
| KILLER INSTINCT         | 169,00        | WAVE RACE                   | 129,00        |
| LE BOSSU DE NOTRE DAME  | 249,00        | WWF RAW                     | 149,00        |
| LE ROI LION             | 199,00        |                             |               |
| LES SCHTROUMPS          | 169,00        |                             |               |
| <b>LUCKY LUCKE</b>      | <b>199,00</b> |                             |               |
| MARIO ET YOSHI          | 129,00        |                             |               |
| MARIO LAND              | 169,00        |                             |               |

### ACCESSOIRES

|                            |       |
|----------------------------|-------|
| • ECRAN GB                 | 35,00 |
| • LOUPE AVEC LUMIERE       | 79,00 |
| • BATTERY PACK (GB POCKET) | 99,00 |

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23

### JEUX U

FINAL FANTASY VII  
FINAL FANTASY TACTICS  
SAGA FRONTIER

### JEUX J

BRAVE FENCER + DEMO  
BREATH OF FIRES  
BUSHIDO BLADE 2  
EIN HANDER  
FRONT MISSION 2  
GRAN TOURISMO  
KING OF FIGHTER 97  
PARASITE EVE  
RESIDENT EVIL 2  
TEKKEN 3  
X-MEN VS STREET FIGHTER

### JEUX EURO

ACTUA SOCCER CLUB  
+ PAD PROGRAMMABLE  
ACTUA SOCCER 2  
ADIDAS POWER SOCCER  
AIR RACE  
ALERTE ROUGE  
ALUNDRA  
AMORED CORE  
AYRTON SENNA KART  
AZUR DREAMS

### PROMO

### JEUX JA

BASTARD  
DRAGON BALL Z GT  
FINAL FANTASY 7  
MARVEL S. HEROES  
ROCKMAN BATTLE CHASE

### JEUX EUROPE

ALIEN TRILOGY  
BATMAN FOREVER

### SATURN VF + + 100 F DE BON D'...

### JEUX JAP

DEAD OR ALIVE  
FATAL FURY 3  
FATAL FURY REAL  
SPECIAL + RAM  
FATAL FURY REAL  
BOUT + RAM  
KING OF FIGHTER  
+ CARTOUCHE  
LAST BRONX  
SAMOURAI 3 + RAM  
SAMOURAI RPG  
SHINING FORCE 3  
SEMARIO 2  
STREET FIGHTER  
VS X-MEN  
TOSHIDEN 2  
VAMPIRE SAVIOR  
+ RAM

### JEUX EUROPE

ATLANTIS  
BURNING RANGER  
BUST A MOVE 2

128, bd V  
75011 PARIS

Lundi : 11h  
Mardi au Samedi

### PROVINCE

### LIL

2, rue Fa

Lundi au Sam

44, rue de

Lundi :

Mardi au Jeudi

Vendredi au Sam

### DO

39, rue Sain

Lundi au Samedi :

### VAN

30, rue

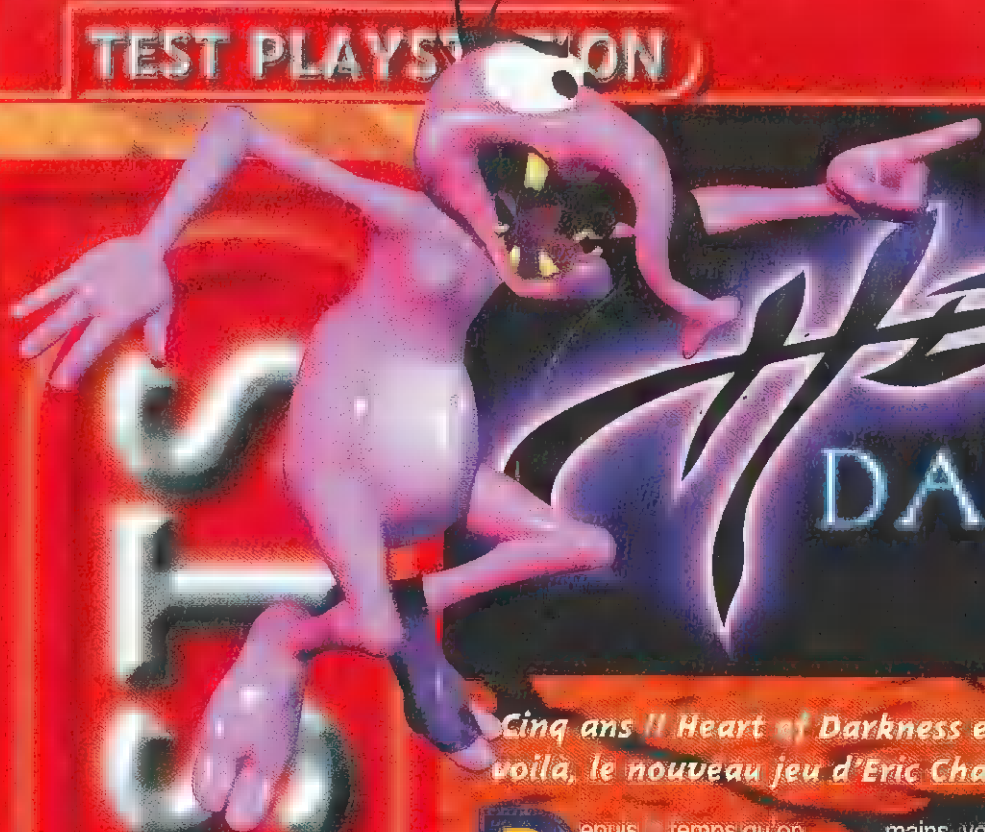
Lundi au Ven

Samedi :









# HEART OF DARKNESS

Cinq ans !! Heart of Darkness est annoncé depuis cinq ans !! Et enfin, le voilà, le nouveau jeu d'Eric Chahi.

**D**epuis le temps qu'on vous bassine avec ce jeu (on s'en souvient depuis 1992-93), il était temps qu'il sorte. Après des problèmes successifs, ce titre, prévu chez Virgin à l'origine, est finalement passé sous la bannière d'Infogrames. L'équipe de développement est restée la même (Docteur Eric Chahi, Mister Frédéric Savoir). Vous incarnez un petit garçon pas très studieux nommé Andy. Un jour, votre chien Whisky se fait enlever par erreur par les Ténèbres. Alors, prenant votre courage à deux

maines, vous partez en expédition pour sauver votre fidèle compagnon. Equipé d'un fusil électrique et d'une passoire sur la tête en guise de casque, c'est à bord d'un coucou fait maison qu'Andy rejoindra le cœur des Ténèbres. Le genre est fidèle au premier jeu d'Eric Chahi, Another World. Pour prendre une comparaison plus récente, HoD ressemble un peu à L'Odyssée d'Abe. Andy doit passer les tableaux des huit niveaux tout en 2D, et résoudre les énigmes posées. À part les actions classiques comme sauter, courir, grimper, nager et marcher, Andy pourra récupérer le pouvoir de lancer des boules d'énergie. Le secret du jeu est de ne pas se laisser abuser par les décors et de faire attention à tous les éléments.

En autorisant les continus infinis, les développeurs ont fait le choix du fun. En effet, dans HoD, l'espérance de vie moyenne d'Andy est de 5 minutes environ. Au début, on se fait tuer plusieurs fois à chaque tableau. Compter les vies auraient rendu la difficulté beaucoup trop élevée. Mais, au revers de la médaille, ce choix raccourcit considérablement la durée de vie du jeu. À part ça, Heart of Darkness est comme on l'attendait : beau et prenant. Il offre une ambiance unique, grâce à la qualité des scènes cinématiques et au caractère des héros. Andy, Whisky, l'Ami... donnent un certain charme à l'histoire. Toutefois, ceux qui auront joué à L'Odyssée d'Abe seront déçus par l'aspect très linéaire d'HoD. En général, on n'y rejoue pas après l'avoir fini. Cela dit, Heart of Darkness fera sûrement le carton attendu, mais la fin, une petite surprise vous attend. Mais on ne vous la dévoilera pas...



Quand les auteurs d'Another World et de Flashback s'associent pour réaliser un jeu pendant cinq ans, on peut s'attendre au miracle. Enfin, il n'y a pas eu de miracle, mais, au final, un bijou !! Par contre, après y avoir joué des heures d'affilée, mon moral était à plat. Se faire décimer des centaines de fois fout le cafard... Par rapport à L'Odyssée d'Abe, HoD est moins riche. Une fois que le jeu est fini, on n'a pas besoin de le refaire pour sauver tous les Mudokons, par exemple. Enfin, à part ça, HoD tient toutes ses promesses. Ceux qui aiment le genre seront aux anges.



GIA

Au premier niveau, un gros monstre mangera tout l'équipement d'Andy. Ce n'est qu'au dernier niveau qu'il retrouvera le glouton.



DES  
pour vous  
permettront

Essayez  
le décor est tel  
pense pas toujo  
pourrez sauter  
une chute

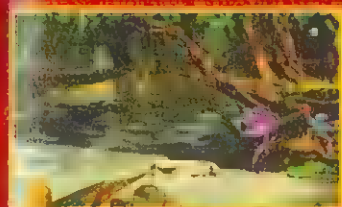
N'oubliez  
souvent, c'est au  
l'énigme. R  
es tableaux vois  
l'élément qui ma  
ne énigme

icious ne se gên  
utiliser con



## DES PETITS TRUCS

Pour vous aider un peu dans le jeu, voici quelques astuces qui vous éviteront de mourir moins souvent.



Essayez toujours de grimper. Le décor est tellement beau qu'on n'y pense pas toujours. En plus, vous pourrez sauter et vous accrocher en ligne d'attente.



Une fois acquis le pouvoir de lancer des boules d'énergie, maintenez le bouton Rond appuyé. Pendant ce temps, appuyez une fois sur Triangle, et Andy chargera son coup. Celui-ci sert à faire pousser les plantes auxquelles vous grimpez.



N'oubliez pas de vous baisser souvent, c'est au sol que se situe la plupart des énigmes. Regardez aussi dans les tableaux voisins pour trouver l'élément qui manque pour résoudre l'énigme.

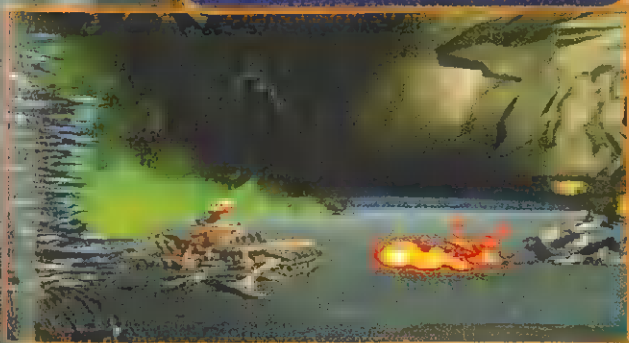


Quand vous êtes coincé, sautez. C'est bête, mais parfois ça marche.

Les boss ne se gênent pas pour vous utiliser comme esclave.

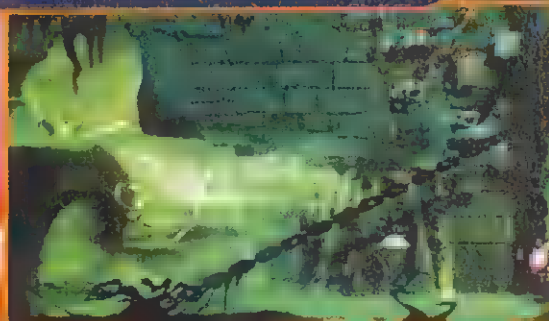


Ces monstres se multiplieront si vous n'êtes pas assez rapide pour les détruire.



Ne vous laissez pas subjuguer par la beauté des décors. Gardez l'œil grand ouvert.

Regardez bien dans le décor : le truc rose qui a l'air hostile est en fait un bouton.



## AVIS OUI !

Ça démarre comme une machine hollywoodienne et ça le reste jusqu'à la fin. Ça fait penser à Another World et c'est du Another World puissance 100. La réalisation n'a l'air de rien mais elle grouille de petits détails incroyables comme le coup des ombres... C'est vrai qu'en s'acharnant on finit le jeu en vingt-quatre heures, mais Heart of Darkness doit être apprécié par petites prises, pas d'un bloc. L'histoire est intéressante, le game-play fondamentalement bon, et les énigmes bien tordues. Vous l'aurez attendu longtemps, mais vous ne serez pas déçu du voyage.



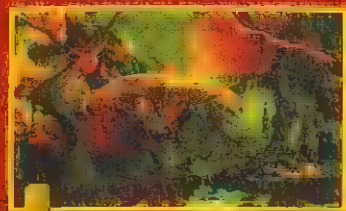
SPY



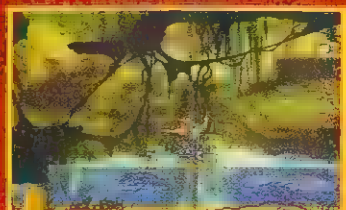


## L'ART DE SE FAIRE TUER

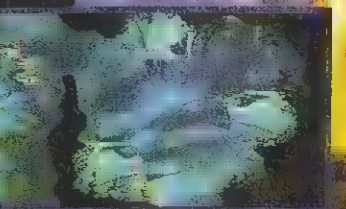
Heart of Darkness est un jeu pour les masochistes. Vous mourez de façon atroce et douloureuse très souvent. Dépêché, déchiqueté, bouffé, arraché, écrasé, concassé, brûlé, mangé, aspiré, broyé... A la fin, il ne restera que les baskets d'Andy pour rappeler son existence.



Là, c'est des dizaines de monstres qui se jettent sur Andy pour le manger tout cru.



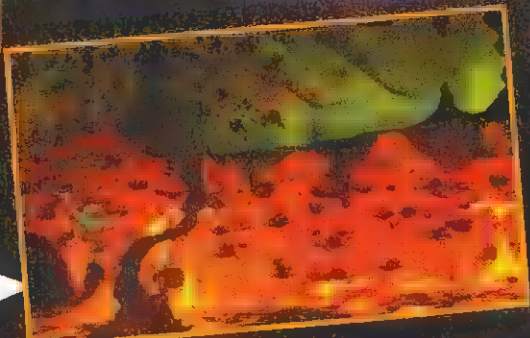
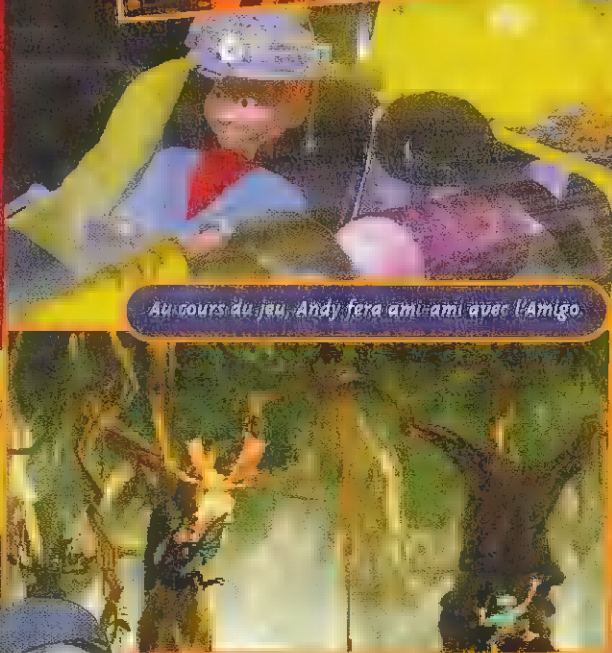
Des piranhas qui sautent hors de l'eau. Vous ne serez à l'abri nulle part.



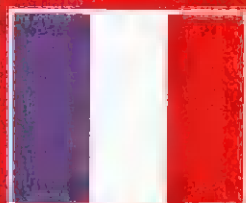
Dans l'eau, ces plantes aspirent et créent des courants.



Au cours du jeu, Andy fera ami-ami avec l'Amigo.



Ces flammes surgissent en rythme.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : AMAZING STUDIOS
- Editeur : OCEAN
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Contrôle : BON
- Difficulté : ELEVEE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : OUI

### PRESENTATION

Des scènes cinématiques de folie, des persos aux caractères forts. A VOIR ABSOLUMENT !

### GRAPHISMES

Les tableaux sont variés et somptueux. Un régal pour les yeux !

### ANIMATION

Aucun loading ne se fait remarquer !! Andy se déplace de façon très fluide.

### MUSIQUE

Grandiose. Du travail de pros.

### BRUITAGES

Les digits et les accents des persos sont très bien trouvés.

### DUREE DE VIE

Malgré les continus infinis, il y en a pour des heures de jeu haletantes.

### JOUABILITE

Andy est très maniable, mais pour les plates-formes, il manque de précision.

### INTERET

C'est un genre bien particulier, mais il accrochera un grand nombre de joueurs. Toutefois, pour les acharnés, il sera un petit peu trop court.

90%

Depuis Sup  
Beach n'a p  
justice est  
vient comb

Le soleil  
vagues  
une pla  
grands gaillards  
zès, tout cela re  
vacances, et sur  
volley ! Prenez u  
deux volleyeurs  
fus, les Soccers,  
Gals, les Fighters  
encore. Les règle  
été archi simplifi  
de faire atterrir la  
terrain adverse. L  
sont aussi très si  
basse (réception  
Rond, passe hau  
bouton Croix, et  
côté avec le bout  
dernier peut être  
smash si le timing  
peut aussi balan  
spéciaux en main  
le bouton Triangle  
smash si la barre  
compte vos explo  
Le volleyeur qui e  
genre de coup pe

### AVIS OUI

Les vacances s  
J'avais adoré S  
années que je n  
est un  
même



GIA



# V-BALL

## BEACH VOLLEY

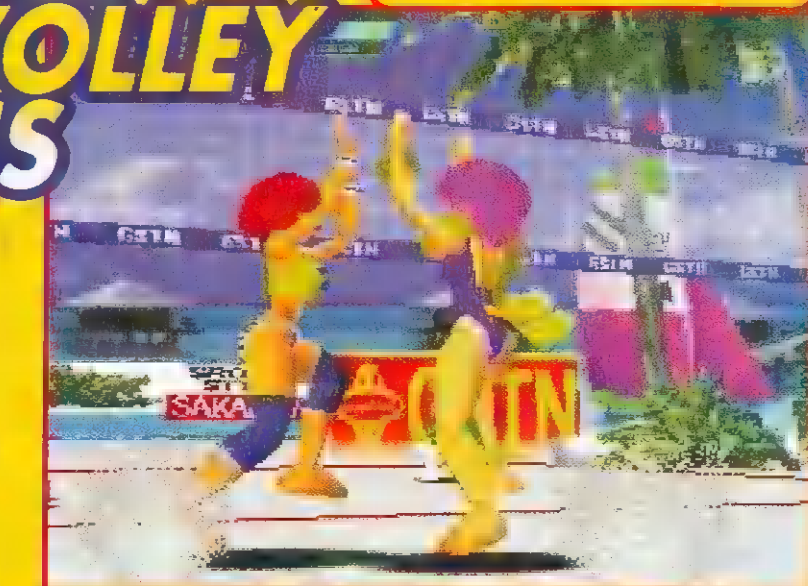
### HEROES

Les poses des vainqueurs sont hilarantes.

Depuis *Super Beach Ball* sur *Super Nintendo*, le *Beach* n'a plus vraiment été à l'honneur. Mais justice est faite, voilà enfin le premier jeu qui vient combler cette lacune sur *Playstation*.

**L**e soleil, la mer, les vagues, les mouettes, une plage, un filet, des grands gaillards blonds et bronzés, tout cela ressemble aux vacances, et surtout au beach volley ! Prenez une équipe de deux volleyeurs parmi les Kung-fus, les Soccers, les Sexies, les Gais, les Fighters et bien d'autres encore. Les règles du volley ont été archi simplifiées. Le but est de faire atterrir la balle dans le terrain adverse. Les techniques sont aussi très simples : passe basse (réception) avec le bouton Rond, passe haute avec le bouton Croix, et envoi de l'autre côté avec le bouton Carré. Ce dernier peut être transformé en smash si le timing est bon. On peut aussi balancer des coups spéciaux en maintenant appuyé le bouton Triangle juste avant le smash si la barre de Power qui compte vos exploits le permet. Le volleyeur qui encaisse ce genre de coup perd en général

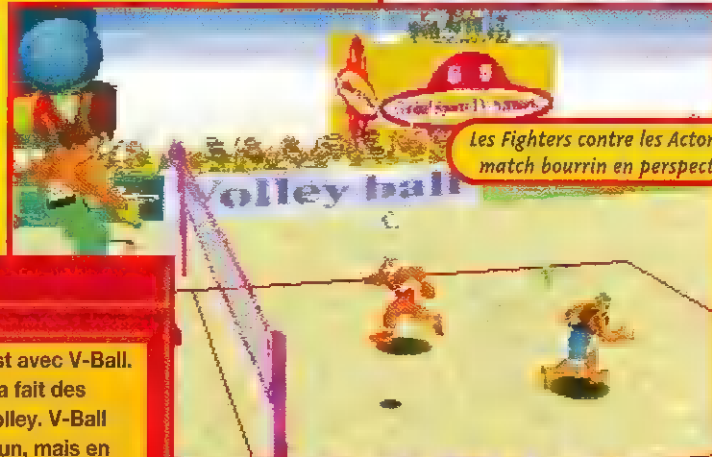
une bonne dose d'énergie. Quand il en perd trop, sa fatigue le rattrape, et ça se voit ! Ses gestes sont moins précis et moins rapides. Enfin, en mode Championnat, on peut équiper ses joueurs en leur achetant des maillots de bain à protection (!) +20, des talismans, des anneaux de Power +100, des boissons énergétiques, et plein d'autres choses encore. Il suffit de gagner assez de sous pour se les procurer. *V-Ball* est un jeu super original, et son esprit vacances n'est pas pour nous déplaire... Alors, pas d'hésitations. Faites comme nous, essayez-le, il sera vite adopté.



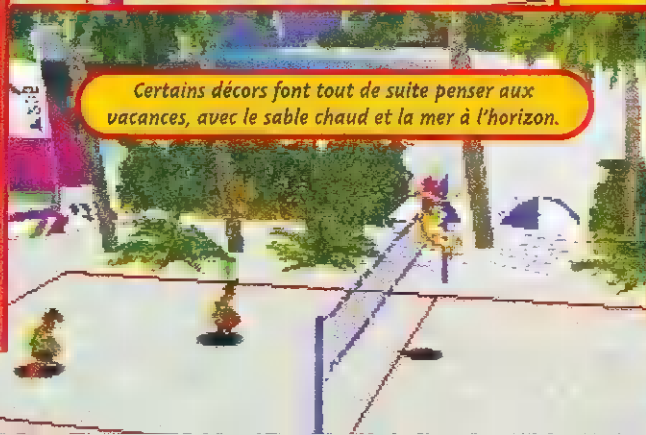
Réception, passe haute et smash, voilà le bon enchaînement.



Les Fighters contre les Actors, un match bourrin en perspective.



Certains décors font tout de suite penser aux vacances, avec le sable chaud et la mer à l'horizon.



#### AVIS OUI !

Les vacances sur *Playstation*, c'est avec *V-Ball*. J'avais adoré *Super Beach Ball*, et ça fait des années que je n'avais plus tâté de volley. *V-Ball* est un vrai petit bijou, très fun, mais en même temps très technique. Réception, passe puis smash. Si vous suivez le rythme, vous pourrez battre tout le monde. En plus, la réalisation est à la hauteur, et l'humour qui plane donne une vraie bouffée de fraîcheur. Avant de partir à la plage faire les marioles comme Tom Cruise dans "Top Gun", c'est l'occasion de s'entraîner.



GIA

Version : OFFICIELLE  
Dialogues : ANGLAIS  
Textes : ANGLAIS

Développeur : TECHNOS  
Éditeur : FUNSOFT  
Prix : D  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
BEACH VOLLEY

#### PRESENTATION

Pas d'intro, mais les menus sont très clairs.

#### GRAPHISMES

Des décors originaux et des persos assez bien détaillés et typés.

#### ANIMATION

On suit la balle sans mal, malgré les changements de vue.

#### MUSIQUE

Les musiques, rythmées, donnent de l'action aux matchs.

#### BRUITAGES

Les cris de victoire sont géniaux. La foule est en délire !!!

#### DUREE DE VIE

On s'amuse comme des petits fous. C'est un vrai régal.

#### JOUABILITE

Juste un peu d'attente pour les coups spéciaux. Sinon, ça roule.

#### INTERET

Même si sa réalisation n'est pas hallucinante, *V-Ball* ravira ceux qui aiment les vacances au soleil.

88%





# BREATH OF FIRE III



**La saga des Breath of Fire est très connue des anciens possesseurs de Super Nintendo, puisque cette console avait accueilli les deux premiers épisodes. Là encore vous retrouverez des voleurs, mais aussi des dragons !**

**V**otre héros a le pouvoir de se transformer en dragon, mais ce n'est pas le seul être polymorphe du jeu. En combinant les rubis contenant de l'essence de dragon, il pourra effectuer des attaques particulièrement destructrices. Il y a deux manières d'apprendre de nouvelles techniques de combat : soit recopier celles des adversaires, en utilisant l'icône de l'œil durant un combat ; soit en apprendre auprès d'un maître, qui souvent vous demandera un service en échange. Vous allez comme

d'habitude voir du pays et beaucoup voyager. Heureusement, un bateau vous simplifiera certains voyages. Les combats et la prise en main du jeu sont très aisés, grâce aux icônes qui représentent les actions possibles. Vous retrouverez également les petits jeux d'action, comme la partie de pêche, communs à tous les Breath. En japonais, le jeu était très difficile à cause de certaines énigmes, mais là ça va beaucoup mieux. Le jeu est en 3D isométrique, qui se révèle être une vraie 3D, puisque au moyen

des boutons "L" et "R", on peut déplacer les angles de caméra. Un bouton permet d'accélérer le mouvement des personnages. On peut sauvegarder dans les auberges ou établir un campement lorsque l'on est en déplacement sur la grande carte. Dans ce cas, on ne rencontre pas de monstres aléatoirement, ce qui est plutôt agréable. Le jeu est rempli de petites énigmes à résoudre. Il va donc falloir être malin !



Le campement permet de se reposer et de sauvegarder.

## AVIS OUI !

La Playstation commence à se doter d'un grand nombre de RPG, dont la plupart sortiront en version française. Breath of Fire III bénéficie d'une réalisation soignée, entièrement en 3D. Le jeu est beaucoup plus facile qu'en jap, car on est tout de même assez guidé. Vous retrouverez les épreuves communes à tous les Breath of Fire.

Plus quelques innovations, notamment pour les différentes combinaisons de dragon. Bref, BoF III est un très bon RPG qui mérite qu'on y passe du temps.



PANDA



Un petit dragon en garde.





- Version : **IMPORT**
- Dialogues :
- Textes : **ANGLAIS**

- Développeur : **CAPCOM**
- Éditeur : **CAPCOM**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **E**

**RPG**  
**1 JOUEUR**  
 Contrôle : **BON**  
 Difficulté : **ÉLEVÉE**  
 Niveaux de difficulté : **+**  
 Continues : **-**  
 Sauvegarde : **OUI**

## PRESENTATION

Rien du tout, pas de dessin animé...

70%

## GRAPHISMES

La 3D est assez fine et plutôt jolie.

87%

## ANIMATION

Dans ce genre de jeu, ce n'est pas un facteur déterminant.

74%

## MUSIQUE

Assez agréable à écouter..

88%

## BRUITAGES

Pas mal, même si ça manque de digits vocales.

85%

## DUREE DE VIE

Vous allez devoir vous accrocher avant de le finir !

91%

## JOUABILITE

A moins de ne pas comprendre l'anglais... c'est impeccable.

93%

## INTERET

Breath of Fire III est un très bon RPG. Vous en aurez pour plus d'une trentaine d'heures avant de le terminer ! Pas de doute, c'est un excellent titre.

90%

Vous devrez régulièrement acheter nouvelles armes.

Parfois, il vaut mieux s'enfuir.

Le mur ne semble pas très solide...

Isn't that the girl they were talking about in the village?

Le campement permet de se reposer et sauvegarder.

## AVIS OUI !

Après le succès phénoménal de Final Fantasy VII, les éditeurs américains ont enfin compris l'intérêt énorme (et pécunier) de traduire ces petits RPG bien sympas venus du Japon. Breath of Fire III, sans atteindre la beauté de FF VII s'en sort plutôt bien, grâce à l'intérêt du jeu. Toutefois, il est assez guidé et facile quand on comprend tout. Dire que dans deux mois, il sort tout en français. Les anglophobes seront aux anges !!! Mais le plus gros attrait de ce jeu, décidément bourré de qualités, c'est qu'on incarne un dragon. Et ça, aucun autre RPG sur Playstation ne le propose...

GIA



Il est possible de réaliser des mouvements spéciaux (comme ce dribble dans le dos) en appuyant sur la flèche de gauche du bouton C.



Il est vivement conseillé de recourir aux différentes stratégies pour se faire oublier de la défense adverse dans la raquette.



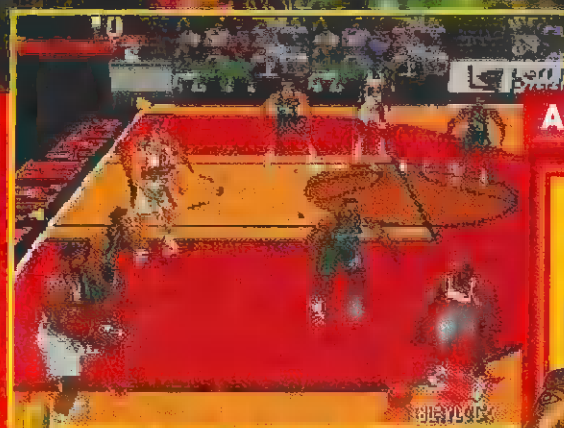
La croix indique où le ballon va retomber après un tir loupé. Pratique pour se positionner.



Le Replay est très complet. Vous pourrez zoomer sur l'action, changer de caméra et faire défiler plus ou moins vite l'image en jouant avec la croix analogique.

## L'ART DE LA FEINTE

Le jeu est bourré de petites feintes qui ne manqueront pas de faire la différence (et le spectacle) en mode Multijoueur. La plupart de ces feintes sont accessibles via le bouton C (celui avec les quatre touches jaunes) selon le joueur, une même pression aura des effets différents. Essayez différentes combinaisons selon que vous êtes en attaque ou en défense. Par exemple, vous voulez réaliser un Alley Hoop, la flèche haut du bouton C permettra de faire la passe au joueur le plus près du panier. S'il n'est pas marqué, il se lancera pour faire ce mouvement à folie. Maintenant, entraînez-vous !



En appuyant sur R et Z (gâchette) simultanément, vous pouvez assigner une touche de votre pad à chaque joueur. Si Bryant a touché vous n'aurez qu'à presser B pour lui faire automatiquement une passe.

## AVIS KOBOUT !

En plus d'être complète au niveau des options, des équipes et des joueurs, cette simulation demeure jouable et accessible. Nintendo a fait un bel effort en ce qui concerne la réalisation (même si le jeu est passablement lent) en proposant voix digits et autres ralentis de qualité. Certes, le jeu aurait pu être plus beau, mais si ce détail ne vous gêne pas, vous verrez que le jeu en vaut la chandelle. Le seul point qui chiffonne, c'est qu'il aura fallu attendre trois ans (!) pour trouver une simulation-loin-d'être-ultime-mais-raisonnable sur N64.



SPY

Avec Kobe Bryant, le basket vient de changer.

C'est d'ailleurs même l'ange la star montante Mr Kobe Bryant qui a donné son nom à la première simulation de basket de qualité sur Nintendo 64. Bien sûr, pas. Vous êtes donc au milieu d'un très complet et très trépidant (Présais, Play-off, Gestion roosters, Multijoueur). Cette simulation est ment débauchée, grands noms de la NBA (Grants, Shaquille O'Neal, Kemp, Hardaway) s'il n'est pas exé-

KO



CO



Avec Kobe Bryant in NBA Courtside (quel nom !), la simulation de basket vient d'acquiescer ses lettres de noblesse sur N64. Il était temps.

C'est donc le numéro 8 des Los Angeles Lakers, la star montante du basket, Kobe Bryant, qui a vu son nom à la première simulation de basket de qualité sur Nintendo 64. Bien lui en a pris. Vous le retrouverez donc au milieu de modes très complets et paramétrables (Présaison, Saison, Play-off, Gestion des roosters, Multijoueur). Cette simulation a également débouché les plus grands noms de ce sport de géants (Grant Hill, Shaquille O'Neal, Shawn Kemp, Hardaway...). Même s'il n'est pas exempt de

reproche, ce titre redonnera confiance aux marionnettistes amateurs de basket. Evidemment, on retrouve les 29 équipes du championnat, avec leurs statistiques et leurs vedettes. En paramétrant l'arbitrage, vous choisirez entre la simulation pure et dure et le jeu d'arcade le plus débridé. Vous pourrez aussi créer vous-même jusqu'à 20 joueurs différents et les sauvegarder dans le Memory Card. Les menus d'options se révèlent assez complets, et on sent que Nintendo Sports s'est inspiré de ce qui se fait de mieux chez les concurrents pour sortir

un produit complet et accessible. Car la jouabilité n'est pas en reste, même s'il existe plus dynamique. Il est possible de réaliser des mouvements spéciaux, de feinter, de dribbler, de dunker, et tout ça sans trop se prendre la tête. En fait seules les huit stratégies sont délicates à gérer du fait qu'elles doivent être activées via la croix directionnelle de gauche. Complet et jouable, KBINBAC vient donc ouvrir la saison NBA avec brio, mais le Total NBA 98 de la PlayStation n'est certainement pas détrôné. Pour ça, il faudrait que Nintendo peaufine ses graphismes.

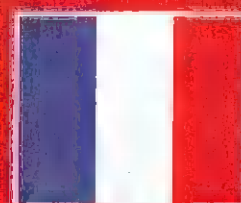
# Kobe Bryant in NBA COURTSIDE

## AVIS OUI, MAIS...

Enfin une véritable simu de basket sur N64 ! NBA Courtside s'est fait attendre, mais le résultat en vaut la peine. Les graphismes et les animations sont de qualité même si l'on est en droit d'attendre mieux de la part d'une 64 bits. Le point fort du jeu tient dans les multiples possibilités tactiques. Les mouvements réalisables sur le parquet combleront les puristes. Les différents modes sont un peu limités, mais proposent quand même de se frotter aux stars de la NBA.

TOXIC

Les postures des joueurs sont très réalistes.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : NINTENDO SPORTS
- Editeur : NINTENDO
- Disponibilité : OUI
- Prix : E

- BASKET
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : PILE + MEMORY C.

## PRESENTATION

Les voix digits et la musique de qualité font oublier la piètre introduction.

80%

## GRAPHISMES

Cette simulation de basket est la plus belle de la N64.

86%

## ANIMATION

L'action n'est pas très speed, mais les mouvements sont fluides et réalistes.

79%

## MUSIQUE

Uniquement présente lors des écrans de sélection.

75%

## BRUITAGES

L'ambiance de la foule est passable, mais il y a un commentateur.

89%

## DUREE DE VIE

A plusieurs, le jeu fera de l'usage. Dommage qu'il n'y ait pas plus de modes.

85%

## JOUABILITE

On commence à faire de belles choses après une bonne heure d'initiation.

87%

## INTERET

Enfin une simulation de basket digne de ce nom sur N64. Si le jeu avait été un peu plus rapide, il aurait atteint des sommets !

87%



# SENTINEL RETURNS

*Sentinel, l'un des jeux de réflexion les plus marquants du milieu des années 80, sort ce mois-ci sur Playstation. Le principe du jeu reste identique à l'original mais les graphismes ont été rendus au goût du jour. La mayonnaise prendra-t-elle, treize ans après sa sortie sur BBC Micro ?*

**C**'est en 1985 que Geoff Crammond sort sur micro-ordinateur BBC sa première version de Sentinel. Jugé à l'époque comme étant le premier jeu en "réalité virtuelle", le succès est immédiat. Sentinel va rapidement être adapté sur C64, ZX Spectrum, Atari ST, Amiga et PC. Il faut dire que le principe du jeu est des plus simples : prendre la place de la sentinelle du niveau dans lequel vous vous trouvez. Vous commencez tout en bas du niveau, alors que la sentinelle est perchée au plus haut sommet. Vous dirigez un robot. Pour vous déplacer à travers le plan de jeu, vous créez un clone de votre robot sur une surface plane et visible du niveau, puis vous vous

télétransporter. Cette opération coûte des points d'énergie, et le seul moyen d'en récupérer consiste à absorber des objets qui se trouvent dans l'aire de jeu : rochers, arbres, blocs ou bien votre ancien clone fera l'affaire. Sachez aussi que vous ne pouvez vous transporter qu'à un endroit inférieur ou égal au niveau où vous êtes. Ainsi, pour atteindre des points situés en hauteur, il faudra construire votre clone sur plusieurs blocs. Dernier point du règlement, ne pas vous faire voir par la sentinelle, car si vous entrez dans sa ligne de mire, elle

absorbera votre énergie jusqu'à votre mort. Le niveau se termine quand vous aurez absorbé la sentinelle et pris son énergie (astronome plus vous aurez l'énergie en réserve, plus vous sauterez de niveaux). Si les règles sont simples, la pratique l'est beaucoup moins. À réserver aux plus âgés d'entre vous.

est conseillé de créer son clone sur une zone dégagée hors de la vue de la sentinelle.

Cette chose bleuâtre, voire grise, est censée être un arbre... En tout cas, pensez à l'absorber, elle vous donnera l'énergie.

## AVIS OUI, MAIS...

Joueur de la première heure sur Atari ST, je me suis rué sur cette version Playstation. Mais mon engouement a vite laissé place à la déception ! J'avais le souvenir d'un jeu plus agréable. Les graphismes sont ici trop sombres : tout est trop confus. Pourquoi ne pas avoir gardé la clarté du jeu original ? Les textures sont ratées, trop pixélisées, les arbres ressemblent à de vieux spaghettis plantés... Cependant, abstraction faite des graphismes, le jeu est plutôt sympa. À réserver aux fans de jeux de réflexion.

NIHIC

Dans certains niveaux, il existe des clones de sentinelle. Il faudra également éviter leur regard. Pas facile !

L'introduction est à l'image du jeu, très psychédélique !

## AVIS OUI

Sentinel est toujours aussi valable, ce qui en fait un jeu pour amateurs de puzzle et autres, car il n'y a rien de mieux quand même pour la réalisation d'un jeu. D'une part, c'est un titre de référence dans le jeu de réflexion, et d'autre part, il y a une grande variété de niveaux.

AH



## MODE D'EMPLOI

Pour les débutants, il est bon de rappeler brièvement le principe du jeu. Les règles sont simples, mais la pratique l'est beaucoup moins. Voici pourquoi, parfois, une image vaut mieux que mille mots.



Commencez par empiler plusieurs blocs à vos pieds.



Placez un clone de votre personnage au sommet des blocs et télétransportez-vous dessus.



N'oubliez pas, en vous retournant, d'absorber vos anciens blocs et votre clone pour récupérer de l'énergie.



Construisez de nouveau un clone pour vous déplacer plus loin et plus haut dans le niveau.



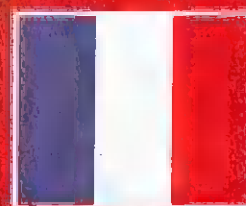
De bloc en bloc, vous parviendrez rapidement aux côtés de la sentinelle.



Dès l'instant où vous êtes haut que la sentinelle, vous pouvez l'absorber et prendre sa place. La partie est gagnée.

## AVIS OUI !

Sentinel est totalement original, sans aucun équivalent, ce qui est très rare. Ce jeu passionnera les amateurs de prise de tête, mais il rebuttera les autres, car il n'est pas d'un abord facile. On peut quand même regretter la pauvreté de la réalisation, avec des textures grossières dans des teintes sombres, tout a fait indigne d'une Playstation. Mais si vous cherchez un titre original et passionnant qui offre de très longues heures de jeu, vous ne serez pas déçu. J'avais joué longtemps sur la version ST de ce jeu il y a quelques siècles et je vais remettre ça avec enthousiasme.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : PSYGNOSIS
- Editeur : SONY
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- RÉFLEXION
- 1 JOUEUR
- Contrôle : BON AVEC LA SOURIS
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : SAUVEGARDE
- Sauvegarde : MEMORY CARD

## PRESENTATION

L'introduction en images de synthèse ne fait pas oublier la pauvreté de l'interface.

40%

## GRAPHISMES

Meilleurs que les originaux, mais ils restent moches, sombres et trop fouillis !

45%

## ANIMATION

Pas d'animations, juste un scrolling de l'écran quand on déplace le curseur. Bof !

25%

## MUSIQUE

Les nombreux thèmes sont réussis. Leur qualité varie en fonction des niveaux.

80%

## BRUITAGES

Trop rares ! Mais dans ce genre de jeu, est-ce vraiment important ?

65%

## DUREE DE VIE

Avec plus de 600 niveaux, Sentinel Returns satisfera les amateurs du genre.

90%

## JOUABILITE

La prise en main est pénible puis on s'y fait. Jouer avec la souris est plus agréable.

80%

## INTERET

Cette version Playstation ne restera pas dans les annales. Un jeu intéressant seulement pour ceux qui aiment se prendre la tête.

86%



# RB2

## THE NEWCOMERS

### REAL BOUT FATAL FURY 2

Avant le lancement de sa prochaine machine, SNK nous bombarde avec ses hits qui ont marqué l'histoire du jeu de baston.

Après Fatal Fury Real Bout et Real Bout Special c'est au tour de Real Bout

Mais le jeu a-t-il subi suffisamment de changements pour que l'investissement en vaille la peine ?



Voilà un coup d'Hon-Fu inspiré du célèbre Dragon Punch. Tung en est bleu de rage.

Bob Wilson fait la roue et ses fans brandissent dans le fond des panneaux à son effigie.

**L**e premier Fatal Fury proposait, bien avant le principe de 3D, des combats sur plusieurs plans, deux dans les premiers épisodes, et trois pour le FF Special. Depuis les Real Bout on est repassé à deux plans, le principal et le plan arrière pour esquiver.

Pas moins de vingt-deux personnages sont disponibles dans cet ultime volet, dont un cache qui sera accessible si vous finissez au moins cinq rounds avec une Furie au max (énergie dans le rouge 1 P. power).

vous ne perdez pas de match. Les deux petits nouveaux de cet épisode sont Rick et Xiangfey, une fille dont les techniques de combat se rapprochent de celles de Geese Howard. Rick, quant à lui, utilise des techniques originales. Sokaku est toujours personnage plus impressionnant ses incantations sont nombreuses et amusantes. Présents dans cette cartouche, Blue Mary, Mai, les frères Bogart, Geese, Billy Kane, Wolfgang, Jin et bien d'autres. De nou-



Jin fait les frais du fameux coup d'Andy sur décor de fond magnifique.

veaux persos, de nouvelles Furies, des stages magnifiques, les capacités de la Neo Geo ont été poussées au maximum puisque la cartouche dépasse les 500 méga ! Les fans de la série en auront donc pour leur argent. Mais c'est un luxe dont se passeront les possesseurs du précédent Real Bout Special.

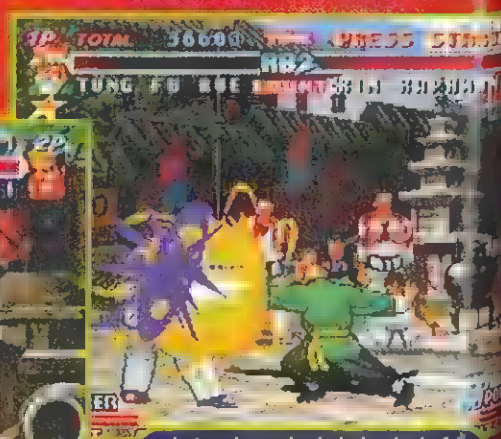
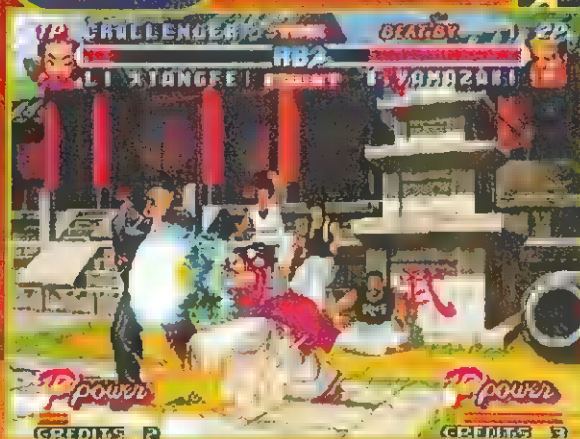
#### AVIS OUI !

Ce nouveau volet est très bien conçu, les surprises ne sont pas très nombreuses mais valent la peine. Plus de Furies, de beauté, de coups spéciaux, de persos, logique quoi. Cela dit le public Neo Geo est assez fortuné ou très débrouillard, et le prix de la cartouche ne le rebute pas. Toutefois, l'achat de ce titre n'est pas indispensable pour les possesseurs de RB Special, même si ce nouveau volet fait très fort.



SWITCH

Li Xiangfey est une fille aux techniques facons Geese, aikido en somme.



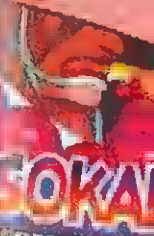
Admirez le rendu de la boule de feu de Tung Fu Rue. Magnifique, non ?

#### FURIE

Encore plus nombreuses, et ce Real Bout a des unes en tout ce possèdent just pour le plus g



Lorsque vous la Furie, l'écran s les Potential Pow



Quand Cheng étern méa vaut ne pas dans le coin.

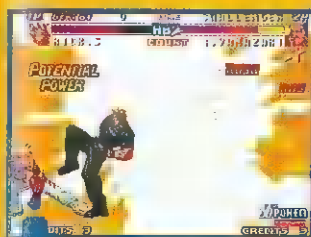


## FURIES FURIEUSES !

Encore plus monstrueuses, encore plus impressionnantes, encore plus dévastatrices, les Furies de ce Real Bout 2 sont faciles à exécuter. Quelques-unes en tout cas, puisque certains personnages en possèdent jusqu'à cinq. Bref, en voici quelques-unes pour le plus grand bonheur des fans.



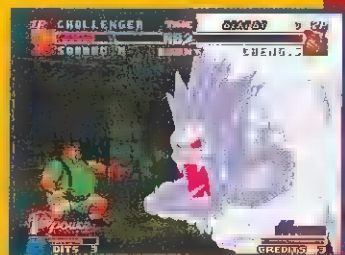
Quand Tung s'énervé, mieux vaut ne pas trop s'attarder dans les parages.



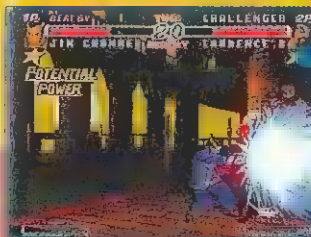
Lorsque vous avez réussi la Furie, l'écran se transforme et les Potential Power apparaissent.



Billy Kane et ses flammes tournoyantes viendront-ils à bout de l'infâme Krauser ?



Sokaku est le grand spécialiste des incantations. Là il est fâché.



Cette Furie ressemble à s'y méprendre à un coup spécial de Tung Fu Rue, signé Jin Chonrei.

## AVIS OUI !

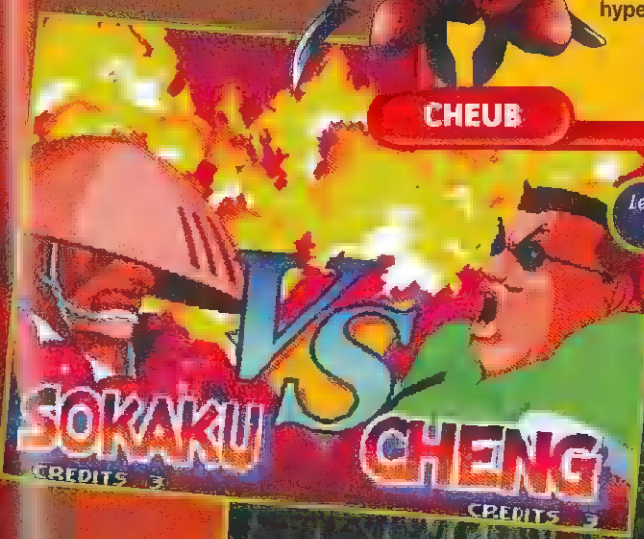
La nouvelle version de Real Bout (Fatal Fury pour les intimes) est vraiment superbe.

Vous retrouverez comme d'habitude, des coups spéciaux impressionnants, des Furies à gogo et un nombre de combattants incroyable (vous aurez même le plaisir de jouer avec les boss des anciennes versions). Les bruitages sont très cool, et les décors hypercolorés. La Neo Geo est et restera pour longtemps la meilleure console pour les jeux de baston en 2D.

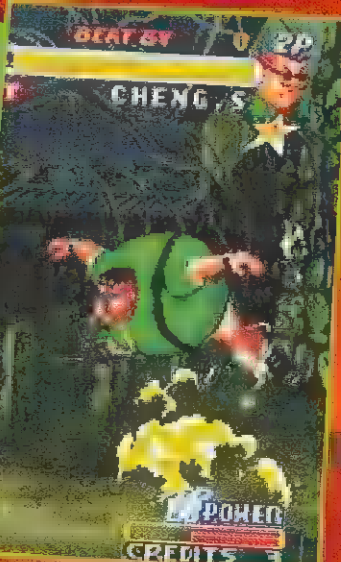


CHEUB

Les écrans de présentation sont très soignés et bien pechés.



Qui Cheng éternue, mieux ne pas être dans le coin.



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **ANGLAIS**
- Textes : **ANGLAIS**

- Développeur : **SNK**
- Éditeur : **SNK**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **G**

- BASTON**
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**
- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **VARIABLE**
- Niveaux de difficulté : **8**
- Continues : **4**
- Sauvegarde : **MEMORY CARD**

## PRESENTATION

Une courte intro genre DA, très pèchue, dans le plus pur style SNK.

88%

## GRAPHISMES

Le jeu est très coloré, mais je préfère le style KOF.

90%

## ANIMATION

Bonne : Furies impressionnantes, jeu très fluide et bien speed.

91%

## MUSIQUE

Des musiques très rock qui rythment parfaitement les combats.

85%

## BRUITAGES

Voix digits, bruitages réalistes, bien mis en avant par rapport à la bande-son.

92%

## DUREE DE VIE

Des persos avec de nouveaux coups et plus de Furies, le jeu à deux est éclatant.

94%

## JOUABILITE

Une bonne jouabilité qui a un peu évolué au fil des volets de la série.

91%

## INTERET

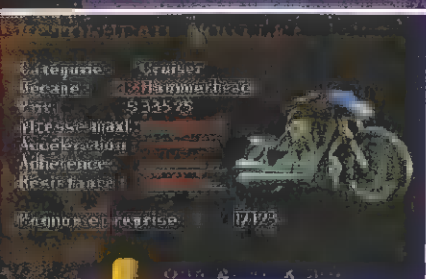
Le jeu a subi quelques innovations : nouveaux persos, coups spéciaux, etc. A retenir si votre dernier achat ne remonte pas au volet précédent.

91%



## SORTEZ LE GRAND JEU

Le mode le plus intéressant de cette simulation est sans conteste le Grand Jeu. Vous aurez accès au magasin (pour acheter de nouvelles motos) et vous pourrez visionner les différentes cinématiques. Ce mode se divise en trois niveaux distincts. Pour accéder au niveau 2, il faudra finir dans les trois premiers les huit traces du niveau 1. Les concurrents sont assez tranquilles, les tracés faciles et votre moto (choisie parmi quatre types différents) n'est pas très puissante mais convient bien. Une fois au niveau 2, ce ne sera plus huit mais douze courses qu'il faudra remporter, et là ça devient coton. Ça bastonne à tout va, ça commence à aller très vite et les tracés sont sinueux et beaucoup plus longs. On vous garde la surprise quand au niveau 3, mais sachez que vous aurez besoin d'un maximum d'endurance.



Il y a quatre catégories (dragsters, course...) de trois motos chacune. Les sportives sont les plus jouables.



Il va falloir vous faire respecter. Au fil du jeu, les concurrents vont devenir de plus en plus hargneux, et les courses de plus en plus speed.



Comme d'habitude, il est possible de rouler sur les piétons, mais vous perdrez de la vitesse.

**Si le concept de ce titre mythique reste le même, la réalisation est remise au goût du jour et passe en complète 3D. Les fans de Road Rash y trouveront-ils leur compte ? Résultats des courses.**

**R**oad Rash a été le premier jeu à mélanger avec perfection la baston et la moto. Après les excellentes versions Megadrive 3DO, il revient en totale 3D sur Playstation. La liberté de mouvement est un peu plus grande, le rendu visuel bien meilleur, le champ de vision plus étendu. On peut à présent choisir ses vues. Ça n'a l'air de rien, mais ça change pas mal de choses, d'autant que la réalisation est d'un bon niveau. Le principe, quant à lui, a peu varié. Après avoir acheté l'une des quatre motos proposées, vous allez sillonner des routes aux décors variés tenter de gagner les courses sauvages pour vous faire un max de 'brouz'. Pour l'emporter, face à des adversaires sans foi ni loi, vous devrez asséner un bon paquet de coups de pied, de poing, de chaîne. Il y a de matraque (une dizaine d'armes différentes se partagent la vedette). Vous aurez aussi le plaisir d'en recevoir. Mais ne soyez pas trop violent non plus. Le tracé des routes demande de la concentration. Il mieux vaut user de la force avec parcimonie pour ne pas perdre trop de temps (d'autant qu'il faudra dépasser quinze concurrents)... Comme à l'accoutumée, l'ambiance baigne dans une atmosphère bien trash avec compte-rendu des ébats de gangs de motards en mal de sensations fortes par le biais de vidéos dynamiques et de rock survitaminé. L'équipée sauvage est enlevée et les routes que vous allez sillonner font partie d'un gigantesque réseau, long

d'une centaine de miles (autant dire qu'il y a des heures de jeu en perspective). Et en plus d'un mode Entraînement, et d'un mode Chrono, on retrouve l'habituel Grand Jeu où la quête de la moto ultime (comptez plus de trente mille dollars) mène le joueur sur les tracés les plus extrêmes. Non... les fans ne seront pas déçus. Road Rash est toujours aussi dépaysant et devrait vous tenir en haleine un bon moment.

# ROAD RASH 3D

## AVIS OUI, MAIS...

EA a pris son temps, mais le résultat en valait la peine. Le principe est toujours aussi efficace, la 3D apporte du neuf et les quatre types de motos ont un comportement très différent. Il est vrai que tout ça est un peu répétitif, et que, passé le premier niveau, la difficulté devient subitement excessive. De plus, un mode 2 joueurs aurait été le bienvenu. Mais Road Rash 3D est quand même un sacré jeu. Les parties sont endiablées, l'impression de vitesse assez unique, et l'ambiance toujours aussi trash. En trois mots comme en cent : "Yo, ça roule !" ©le patron.



SPY

L'esprit R fréquenta me plaît !! bea non



GIA



L'esprit Road Rash, avec plein de motards peu fréquentables écoutant de ■ musique bien trash, me plaît !! Les précédents volets m'avaient beaucoup amusée, et c'est avec un plaisir non dissimulé que j'ai repris ce Road Rash 3D. Pas de doute, le style est resté le même et en fait un jeu unique et attachant. Le seul petit reproche, ce sont les vidéos qui illustrent la victoire ou ■ défaite. Elles sont beaucoup plus fades, et l'humour des scènes ■ complètement disparu. Il ne reste plus que les dialogues hilarants dans les menus pour rigoler.

GIA



Les chutes sont très spectaculaires et ont nécessité l'emploi de cascadeurs "motion-capturé" pour parfaire le réalisme.



## VIDEO TRASH

Les différentes séquences vidéo varient selon que vous ayez perdu ou gagné, que la police vous ait arrêté (la scène du "toucher rectal" devrait devenir mythique...) ou que votre moto se soit scratchée. Il y en aura pour tous les goûts. Les donzelles sont charmantes et les gangs convaincants. Bref, même si la plupart de ces vidéos sont moins drôles que celles de la version 3DO, le résultat vous met complètement dans le trip.



Dewleys



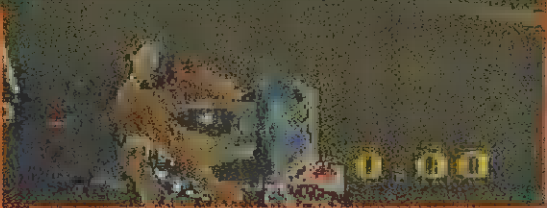
DeSades





## ROAD RASH 3D

Les gangs de flics rôdent toujours. S'ils vous arrêtent, vous perdrez un bon paquet d'argent.



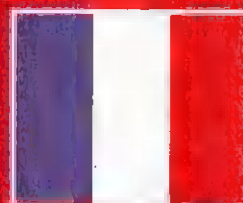
A la différence des autres Road Rash, après une chute, vous n'aurez plus à courir : récupérer votre moto.



Il existe plus d'une dizaine d'armes différentes. Pour les obtenir, volez-les !



En mode Chrono, vous chevaucherez tous les types de motos existants. Pratique pour se faire la main.



Version : OFFICIELLE

Dialogues FRANÇAIS

Textes : FRANÇAIS

Développeur : E. ARTS  
Éditeur : ELECTRONIC ARTS  
Disponibilité : OUI  
Prix : D

**SIMUL'ACTION**  
1 JOUEUR  
Contrôle : DÉPEND DE LA MOTO  
Difficulté : FAIBLE À TRÈS DURE  
Niveaux de difficulté : -  
Continues : INFINIS  
Sauvegarde : MEMORY CARD

### PRESENTATION

Les nombreuses vidéos sont très dynamiques. L'ambiance est posée avec brio.

89%

### GRAPHISMES

Décors très variés, quelques bugs d'affichage, graphismes réussis.

91%

### ANIMATION

Les premières motos sont un peu lentes, celles du niveau 3 presque trop rapides.

92%

### MUSIQUE

Faut aimer le rock trash, mais la zique colle parfaitement.

89%

### BRUITAGES

Le bruit du moteur est irritant mais la qualité des voix doublées est excellente.

89%

### DURÉE DE VIE

Le jeu devient rapidement (trop ?) dur et le principe est un peu répétitif.

87%

### JOUABILITÉ

Même en maîtrisant les bolides, quelques imperfections demeurent.

82%

### INTERET

Le mélange baston/simulation est toujours aussi efficace et la réalisation est d'un très bon niveau, mais il manque un mode 2 joueurs.

89%



# POWER GAMES

MODIFICATION  
PLAYSTATION



3 MOIS  
POSE EN 30 Min.  
TEL

31 rue de Reuilly 75012 PARIS

TEL : 01 43 79 12 22

Fax 01 43 79 11 05

OUVERT  
DU LUNDI AU SAMEDI  
DE 10H A 19H

OUVERTURE D'UN  
NOUVEAU MAGASIN

27 rue Tupin - 69002 Lyon

TEL 04 78 37 15 70

OUVERT  
DU LUNDI DE 14H A 19H  
DU MARDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TELEPHONE  
EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU 01 43 79 12 22

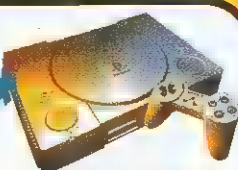
VENEZ DECOUVRIR EN AVANT PREMIERE TOUTES VOS DERNIERES NOUVEAUTES EN DEMONSTRATION PERMANENTE

NOUVEAU

1090 F\*

+ 2 MANETTES + MEMORY CARD

\* offre soumise a condition particuliere, voir en magasin.



PLAYSTATION

NEUF  
PLAYSTATION

VERSION IMPORT

VERSION FRANCAISE

STAR OCEAN 2 JAP 549 F  
SAGA FRONTIER 349 F  
WARRIORS SAGA US 389 F  
SOUKAIGI JAP 549 F  
RING OF FIGHTERS 97 JAP 489 F  
TACTICS OGRE 399 F  
BREATH OF FIRE 3 US 399 F  
LUNAR SILVER STAR STORY US 399 F  
POCKET FIGHTER JAP 499 F  
MORTAL KOMBAT 4 399 F  
BRAVE FENCER + FFB DEMO 549 F  
TEKKEN 3 399 F  
WINNING ELEVEN 98 499 F  
SCHOOL 549 F  
DOUBLE CAST RPG 499 F  
REAL BOUT SPECIAL 499 F  
CRISIS CITY JAP 499 F  
POWER LIFE AZURE DREAMS US 399 F  
OVERBLOOD 2 489 F

COMMAND & CONQUER : TESLA 349 F  
ACTUA TENNIS 349 F  
ALUNDRA VF 449 F  
ABIDAS POWER SOCCER 349 F  
BATMAN ET ROBIN 349 F  
BOMBERMAN WORLD 349 F  
CARDINAL SYN 349 F  
COUPE DU MONDE 98 349 F  
CONSTRUCTOR 349 F  
COLIN MC RAY RALLY 349 F  
DIABLO 299 F  
DEAD BALL ZONE 349 F  
DEAD OR ALIVE 349 F  
DREAMS 349 F  
HEART OF DARKNESS 349 F  
FORSAKEN 329 F  
GRAN TURISMO 349 F  
INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP 349 F  
KOLONDA 299 F  
MOTOR HEAD 349 F  
MEN IN BLACK 349 F  
NEED FOR SPEED 3 349 F  
ONE 349 F  
POINT BLANK 349 F  
ROAD RASH 3D 349 F  
RESIDENT EVIL 2 349 F  
SUPER MOTOCROSS 98 349 F  
TOTAL NBA 98 329 F  
VIGILANTE 8 349 F



RBS SPECIAL



STAR OCEAN 2 JAP



RIVAL SCHOOL JAP



OverBlood 2

PLAYSTATION

occasion

499 F

OverBlood 2

OVERBLOOD 2 JAP

NBA JAM EXTREME 99 F  
TOTAL NBA 96 99 F  
SLAM AND JAM 96 99 F  
STRIKER 96 99 F  
FIFA SOCCER 96 99 F  
TOTAL ECLYPSE 99 F  
FORMULA ONE 96 99 F  
AIR COMBAT 99 F  
VIEW POINT 99 F  
SOVIET STRIKE 99 F  
PHILOSOMA 99 F  
FADE TO BLACK 99 F  
FIFA SOCCER 99 F  
COMMAND & CONQUER 99 F  
LEGACY OF KAIN 99 F  
ISS PRO 99 F  
FADE TO BLACK 99 F  
STREET RACER 99 F  
COOLBOARDS 99 F  
NBA IN THE ZONE 99 F  
JET RIDER 99 F  
RAYMAN 129 F  
PORSCHE CHALLENGE 129 F  
CRASH BANDICOOT 129 F  
RELOADED 149 F  
LITTLE BIG ADVENTURE 149 F  
TIME COMMANDO 149 F  
ALIEN TRILOGY 149 F  
TOMB RAIDER 149 F  
STAR GLADIATOR 149 F

PROJECT X2 99 F  
SPIDER 99 F  
BUST A MOVE 2 99 F  
RESIDENT EVIL 99 F  
NEED FOR SPEED 2 99 F  
CHEVALIER DE BAPHOMET 99 F  
WING COMMANDER 4 99 F  
JP2 : MONDE PERDU 99 F  
NBA LIVE 97 99 F  
SYNDICATE WARS 99 F  
MDK 99 F  
FIGHTING FORCE 99 F  
AGE ODYSSEY 99 F  
DYNASTY WARRIORS 99 F  
WARCRAFT 2 99 F  
AA EVOLUTION GLOBAL 99 F  
RAPID RACER 99 F  
V RALLY 99 F  
TOMB RAIDER 2 99 F  
EKHUMED 99 F  
WARHAMMER 99 F  
SUIKODEN 129 F  
PARAPPA THE RAPPER 129 F  
NIGHTMARE CREATURES 129 F  
ALERTE ROUGE 149 F  
STREET FIGHTER EX 149 F  
CRASH BANDICOOT 2 149 F  
REBEL ASSAULT 2 149 F  
COURRIER CRISIS 149 F  
HERCULE 149 F

VANDAL HEARTS 199 F  
FORMULA ONE 199 F  
POLICE 199 F  
CROC 199 F  
COLONY WARS 199 F  
FINAL FANTASY 7 199 F  
ABIDAS POWER SOCCER 2 199 F  
BOUCLERS QUETZACAL 199 F  
COOLBOARDS 2 199 F  
CHILL 199 F  
X MEN 199 F  
MARVEL SUPER HEROES 199 F  
ROCK'N ROLL RACING 2 199 F  
MONSTER TRUCK 199 F  
EXTREME SNOWBREAK 199 F  
ACE COMBAT 2 249 F  
TOCA TOURING CAR 249 F  
MOTO RACER 249 F  
CASTLEVANIA X 249 F  
NUCLEAR STRIKE 249 F  
DUKE NUQUEM 249 F  
DEATHTRAP DUNGEON 249 F  
BUSHIDO BLADE 249 F  
SNOWRACER 98 249 F  
DIABLO 249 F  
JET RIDER 2 249 F  
FIFA SOCCER 98 249 F  
THEME HOSPITAL 249 F  
DARK OMEN 249 F  
SPAWN 249 F

NOUVEAU

499 F

CONSOLE OCCAZ AVEC 1 JEU A 99 F  
AU CHOIX GARANTIE 3 MOIS.



SATURN

NEUF  
SATURN

JEUX VERSION IMPORT

DEEP FEAR 449 F  
SHADOW OF THE TUSK 449 F  
WACHENBODER RPG 449 F  
SEGA AGES : GALAXY FORCE 2 299 F  
BAROQUE 449 F  
SAKURA WARS 2 449 F  
DRACULA X 349 F  
GRANDIA EDITION SPECIAL 449 F  
DRAGON FORCE 2 399 F  
BURNING RANGERS VF 349 F  
AZEL : PANZER DRAGON RPG VF 349 F  
SHINING FORCE 3 SCENARIO 2 349 F  
LANGRISSER 5 449 F  
SOUKYU GURENTAI PROMO 299 F  
SHINING FORCE 3 SCENARIO 3 349 F  
MAGIC KNIGHT RAYEARTH USA TEL.

LUNAR 2 : ETERNAL BLUE 449 F  
GT 24 399 F  
SONIC THE FIGHTERS 399 F  
RADIANT SILVERGUN 399 F  
PHANTASY STAR COLLECTION 349 F  
POCKET FIGHTER 399 F  
VAMPIRE SAVIOR CO 369 F  
SUIKODEN 349 F  
STREET FIGHTER X MEN RAM 499 F  
KING OF FIGHTERS 97 399 F  
BLACK MATRIX RPG 449 F  
BATTLE GAREGGA 399 F  
GUNGRIFON 2 449 F  
DUNGEON & DRAGONS COLLECT. TEL.  
SUPER ROBOT TAISEN F SPECIAL 499 F  
LUNAR SILVER STAR STORY USA TEL.



POCKET FIGHTER



RADIANT SILVERGUN

NOUVEAU

699 F

N64 OCCAZ GARANTIE 6 MOIS



NINTENDO 64

JEUX EURO.

JEUX VERSION FRANCAISE

JEUX OCCASION N64

AEROGAUGE 399 F  
NBA COURTSIDE 399 F  
BANJO & KAZOOIE 399 F  
MYSTICAL NINJA : GOEMON 499 F  
COUPE DU MONDE 499 F  
YOSHI ISLAND 64 379 F  
CRUISING WORLD 499 F  
SPACE CIRCUS 499 F  
GOLDEN EYE 399 F  
FORSAKEN 499 F  
SNOWBOARDING KIDS 369 F  
FORSAKEN 64 499 F  
MISSION IMPOSSIBLE 499 F  
GT 64 499 F

MARIO 64 249 F  
WAVE RACE 249 F  
MARIO KART 249 F  
BOMBERMAN 64 249 F  
F1 POLE POSITION 249 F  
MISCHIEFS MAKEOVER 249 F  
EXTREME 2 299 F  
DOOM 64 299 F  
ISS 299 F  
TUROK 299 F  
GOLDEN EYE 299 F  
NFL QUATERBACK 299 F  
LAMBORGHINI 64 299 F  
MULTI RACING CHAMPIONSHIP 299 F



BANJO & KAZOOIE

BON DE COMMANDE A RETOURNER UNIQUEMENT  
A POWER GAMES 31, rue de Reuilly - 75012 Paris

| TITRES NEUF OU OCCAZ                         | CONSOLE | QTE | PRIX |
|--|---------|-----|------|
|  |         |     |      |
|  |         |     |      |
|  |         |     |      |
|  |         |     |      |
| TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.) |         |     |      |

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....  
 ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....  
 Je joins impérativement mon règlement de ..... F par :  
☐ CHEQUE BANCAIRE ☐ MANDAT LETTRE ☐ CARTE BLEUE N° ..... EXPIRE : .....

TOUTS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.



# DEAD OR ALIVE



Mâchez la taille des persos !



Bass était absent sur la version Saturn.

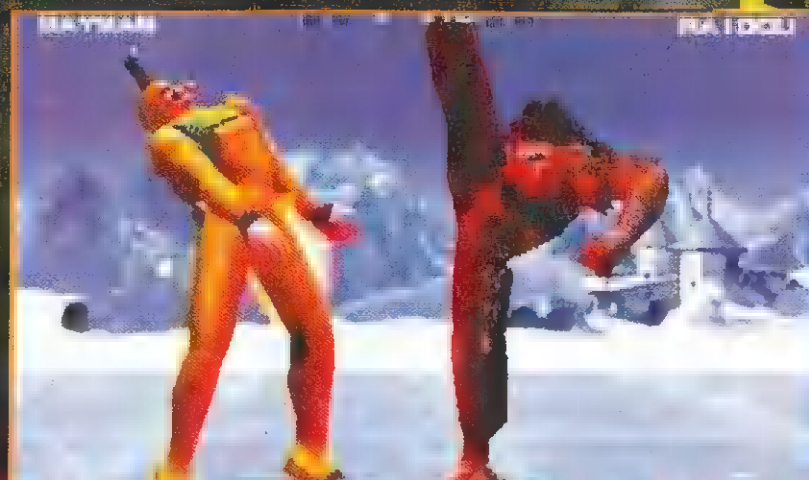
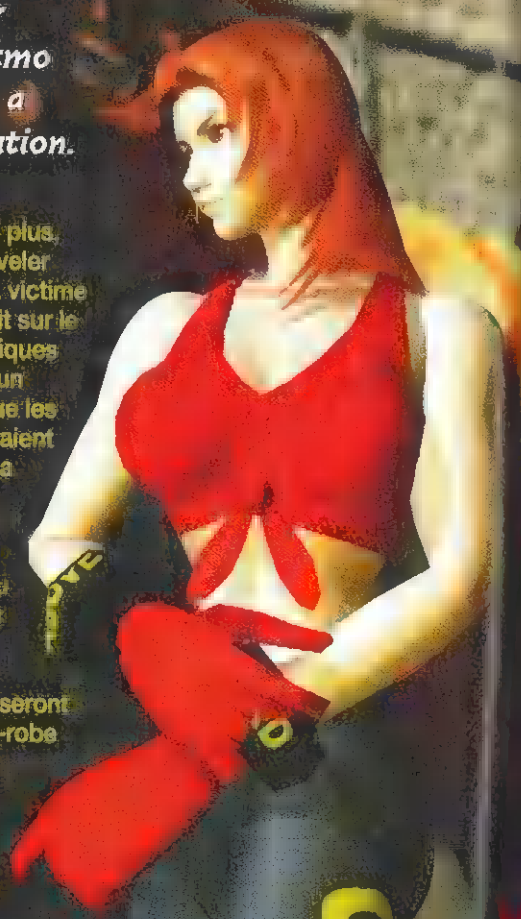


Serez-vous assez persévérant pour gagner Ayane, en obtenant tous les costumes des autres persos ?

Depuis *Bloody Roar*, les vrais jeux de baston ne se bousculent pas, c'est donc avec grand plaisir qu'on accueille *Dead or Alive*. Sur Saturn, Tecmo avait fait des ravages avec ce titre. L'équipe a donc tenté le pari de le convertir sur Playstation.

**J**uste avant la sortie de *Tekken 3*, Sony nous sort cet autre bijou, histoire de faire patienter les foules. En effet, après *Tekken 3*, *Dead or Alive* serait peut-être passé inaperçu. *Dead or Alive* ressemble beaucoup à *Virtua Fighter*, avec ses deux boutons pied et poing. On peut réaliser des Combos comme dans le hit de Sega, mais on se met en garde avec la direction arrière. L'innovation vient de la touche Hold. Elle sert à prendre un membre, à esquiver pour passer dans le dos de l'adversaire ou lui casser son enchaînement pour le surprendre en contre-attaquant. A part ça, Tecmo a miné sadiquement l'arène. Désormais, en lieu et place du Ring Out, toute la partie autour du ring explose à la moindre chute,

aggravant les dégâts. De plus, l'agresseur pourra renouveler son enchaînement sur sa victime sans défense qui rebondit sur le sol. Ces deux caractéristiques donnent à *Dead or Alive* un aspect très technique, que les amateurs de baston devraient apprécier. Par rapport à la version Saturn, notons l'apparition de Bass, le gros catcheur, champion de la chope. La finition du jeu est très soignée, avec plein de costumes disponibles pour chaque perso. Enfin, les voyeurs seront aux anges, avec la garde-robe sexy des héroïnes et les poitrines qui bougent au rythme des combats. *Dead or Alive* est donc un jeu à ne pas manquer et, surtout, à voir !!



## AVIS OUI !

Quelle claque ! *Dead or Alive* est bien foutu et, en plus, il est fun. La prise en main est immédiate. Les débutants s'amuseront autant que les pros qui pourront affiner leur technique. Les bombes à eau qui font office de poitrine m'ont bien fait rire, et l'idée des costumes est géniale. Les plus tarés finiront le jeu des dizaines de fois, rien que pour voir le prochain déguisement...

Tecmo a réalisé une fabuleuse conversion, malgré les pronostics peu encourageants. Deux super jeux de baston qui se suivent, c'est Noël à la plage !



GIA

TU EN VEUX ENCORE PLUS ? CONSULTES LES TESTS





## LE CARNAVAL EN ÉTÉ !

Vous gagnerez un costume supplémentaire à chaque fin de jeu. Pour les filles, il y a quatorze costumes différents, au lieu des cinq réglementaires. Les accoutrements feront fantasmer les plus blasés.



### AVIS OUI !

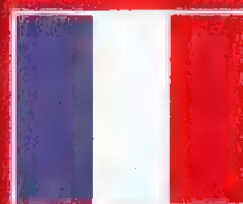
Tekken 3 avait déjà réussi le pari de faire une version Playstation meilleure que l'arcade, Tecmo le suit dans cette voie ! Cette version de

Dead or Alive est aussi bien, si ce n'est meilleure que son homologue en arcade, et franchement, on en redemande. Le jeu est assez équilibré, simple d'accès tout en gardant une profondeur de jeu intéressante. Les combattants sont variés et la réalisation est d'un niveau étonnant. Si vous cherchiez une petite bombe en attendant la version officielle de Tekken 3, Dead or Alive est fait pour vous.



SPY

## TEST PLAYSTATION



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : TECMO
- Editeur : SCEE
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- BASTON 3D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 7
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : OUI

### PRESENTATION

L'intro est très pèchue. Bien sûr, Tina, Lei-Fang et Kasumi sont mises en valeur.

90%

### GRAPHISMES

Les décors sont un peu vides, mais les persos sont bien faits.

89%

### ANIMATION

Très rapide, elle permet des enchaînements de folie.

90%

### MUSIQUE

Aucune prouesse, mais elle s'écoute.

88%

### BRUITAGES

Les cris et les bruits des os qui craquent glacent le sang.

88%

### DURÉE DE VIE

Obtenir tous les persos et tous leurs costumes prendra du temps.

90%

### JOUABILITÉ

Prise en main immédiate. Les pros s'entraîneront pour sortir des gros Combos.

93%

## INTERET

Pour vous mettre en bouche avant Tekken 3, Dead or Alive est un excellent choix. Il était sublime sur Saturn, il est encore meilleur sur Playstation.

94%



## DÉFAUT DE ZÈLE

Dans Crime Killer, vous jouez le rôle d'un flic et il faudra souvent exécuter les ordres très carrés de vos supérieurs. En voici quelques exemples : détruire les véhicules mal garés (c'est plus efficace que les PV, et ça dégage tout de suite). Dans chaque mission, vous avez droit à un nombre limité de civils tués.



Les pervenches n'existent plus, alors il faut bien nettoyer les voitures mal garées.



Après avoir pourchassé un camion, on vous demande de le laisser filer, car finalement il est innocent...



L'atteinte à la vie privée est possible de la peine de mort. Vous devez abattre le criminel.



Détruisez ce véhicule mal garé.

# CRIME KILLER

Si vous avez toujours rêvé de patrouiller dans les rues d'une ville du futur à la merci du crime, pour y combattre la gangrène qui s'est propagée, Crime Killer est pour vous.

**N°** 1 tel est votre nom, oui car vous êtes un numéro 1 ! Nous sommes en 2016, et vous venez d'être recruté par l'Elite Protectorate. Votre première mission consistera à patrouiller comme un bon petit flic débutant, sous les ordres d'un chef qui vous guidera à travers une CB. Votre radar ultraperfectionné détectera sur la carte de la ville tous les criminels du coin. Au volant d'une voiture, au guidon d'une moto ou aux commandes d'un miniavion, vous serez étonné de votre rapide montée en grade, due au manque chronique d'effectifs dans les rangs de la police. Et comme le nombre de décès est très élevé, les survivants prennent du galon. Au fil des niveaux, les criminels s'ennuient devant tant de laxisme et deviennent de plus en plus hargneux. Taxis fous, mauvais payeurs de PV, trafiquants d'armes équipés de lance-roquettes se baladent en ville, sous les ordres du machiavélique Uriel. En fonction de vos ordres de mission, il faudra choisir de les détruire (marqués par une pastille rouge) ou de les "neutraliser" (marqués par une pastille verte). Pour neutraliser un hors-la-loi, il suffit d'envoyer un rayon parabolique. Pour aller encore plus vite,

mode Poursuite met les sirènes et booste la vitesse. Mais prudence, car vous n'avez droit qu'à un nombre limité de civils tués. Après un Auto Destruct assez moyen, un superbe Vigilance. Le genre "on-buie tout en conduisant un engin" est décidément très à la mode. L'ambiance de Crime Killer est soutenue, et l'humour est assez gratiné si vous lisez les bulles au sein du jeu. Son genre,

En vue interne, la vitesse est assez impressionnante, mais pour éviter les civils, c'est plus difficile.



Évitez de rentrer dans les civils autant que possible. Après tout, ils sont innocents.

## AVIS : OUI !

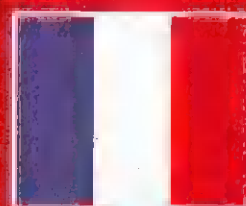
Pour se défouler, Crime Killer est idéal. Même si le jeu demande une certaine réflexion, il est très bourrin : repérer le criminel, l'intercepter, puis l'abattre ou le neutraliser... Seul problème : la difficulté à esquiver les tirs des ennemis, en étant à leurs trousses. A part ça, le jeu est assez difficile. On ne peut obtenir un mot de passe qu'à la fin du niveau, ce qui rend certaines missions rageantes. Mais l'humour cynique du jeu et le système ingénieux du radar compensent ce léger défaut.



GIA



# TEST PLAYSTATION



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : PIXELOGIC
- Editeur : INTERPLAY
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- COURSE DESTROY
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : =
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : MOTS DE PASSE

## AVIS OUI, MAIS...

Crime Killer est une course destroy dans laquelle il est possible de se déplacer dans les niveaux, avec des véhicules différents : voiture, moto, avion. Les armes spéciales sont relativement variées mais de niveau en niveau, le principe reste le même. Le jeu est donc maniable, rapide, fluide, moyennement beau, mais répétitif. Que vous soyez en voiture, à moto ou en avion, c'est toujours la même chose ! Dommage que le jeu ne soit pas un peu plus varié, il aurait gagné en intérêt.

**SWITCH**

## PRESENTATION

Une intro très longue et époustouflante. Plein de petites scènes entre les niveaux.

93%

## GRAPHISMES

Peu détaillés, mais l'ensemble est clair et les jeux de lumière se mélangent bien.

85%

## ANIMATION

C'est super speed, surtout en mode Poursuite. Attention aux virages !

94%

## MUSIQUE

Très techno futuriste.

85%

## BRUITAGES

Les digits style CB de taxi sont très réussies. On s'y croirait.

93%

## DUREE DE VIE

Quatorze missions à la difficulté progressive. Certaines sont franchement coton.

85%

## JOUABILITE

Il faudra assimiler les différences entre "neutralisateur" et arme principale.

89%

## INTERET

Dans le genre "Gros-Bourrin au volant", Crime Killer s'en sort très bien, avec des graphismes léchés et une animation au top.

88%



Il faut être rapide et ne pas perdre de temps.

Le jeu est assez soigné graphiquement.

Il faudra ramasser le maximum de pastilles et la totalité des fruits.

138560

Vous devrez faire sauter la boule de cube en cube.

Kula World est un jeu de réflexion, mais qui n'est pas un nouveau clone de Tetris ni de Puyo Puyo... De plus, c'est le premier du genre à tirer avantageusement parti de la 3D !

**K**ula World est un jeu de réflexion en 3D, dans lequel vous incarnez un ballon qui se déplace sur des plates-formes. Vous roulez donc tranquillement dans un univers en 3D, la caméra changeant d'angle lorsque vous montez sur un pan de mur perpendiculaire à celui où vous êtes. Le principe est on ne peut plus simple, puisque vous devez trouver une ou deux clés avant de vous diriger vers la sortie. Mais tout n'est pas si facile, car le temps

est limité ! Il faut donc réfléchir vite, et ne pas traîner. Un sablier vous indique le temps qu'il vous reste. Sur certains parcours, il y a des options, dont une qui retourne votre sablier. Si vous tenez trop tôt elle n'aura pas l'effet escompté. Au contraire, vous perdrez du temps. Pour éviter certains obstacles ou changer de plate-forme, votre ballon pourra sauter. Mais il faut bien préparer son saut. On peut sauvegarder de temps en temps. La difficulté est très progressive.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes :

- Développeur : GAME D.
- Editeur : GAME DESIGN
- Prix : E
- 1 JOUEUR
- CASSE-TÊTE

#### PRESENTATION

Rien de spécial.

#### GRAPHISMES

Les graphismes sont simples, mais c'est le genre qui veut ça.

#### ANIMATION

Nous dirons que ça roule...

#### MUSIQUE

Assez sobre et discrète...

#### BRUITAGES

Il n'y en a pas beaucoup, mais ça va.

#### DUREE DE VIE

Le jeu est long et coton.

#### JOUABILITE

On rentre facilement dans le jeu car la difficulté est progressive.

#### INTERET

Kula World est un bon jeu de réflexion, reste à savoir si vous êtes amateur du genre.

85%

## AVIS OUI !

Je ne suis pas un incondicional du genre, même si j'ai passé de longues heures sur des titres comme Tetris, Puyo Puyo ou Bust a Move... Jusqu'à présent, le passage à la 3D pour ce genre de jeux n'avait pas été une réussite... Eh

bien, grande surprise, la maniabilité est parfaite. La difficulté est progressive et permet de rentrer facilement dans le challenge. Avec un principe original et plein de petites choses sympas, Kula World est un bon jeu qui vous accrochera facilement.

PANDA

## AVIS NO

Je déteste les... de Chocobo Du je ne comprend



GIA



# Azure Dreams

Les éditeurs français ont décidé de sortir des jeux d'aventure à la pelle. Mais peut-être devraient-ils engager des conseillers en jeux...

**A**zure Dreams fait partie d'un nouveau genre : les dungeons. Après Puyo Puyo Dungeon et Chocobo Dungeon, genre à l'air de plaie (malheureusement), le but est simple : il faut aller le plus haut (ou le plus bas) possible dans des donjons et trouver la sortie et l'accès au niveau suivant. Azure Dreams respecte ce principe. Koh, un jeune garçon qui vient fêter son quinzième anniversaire, est enfin autorisé à entrer dans le donjon. Il devra

aller au plus haut afin de venger son père, qui lui aussi a tenté l'aventure. Les déplacements sont libres, mais à l'approche d'ennemis, les pas et les actions sont comptés à la manière d'un wargame. Koh est aussi un charmeur d'animaux. Au cours de l'aventure, il pourra récupérer plusieurs "familiers", et les nourrir au bon grain. Ces petites bêtes sont indispensables, car elles protègent le héros et vous obéissent au doigt et à l'œil. Vous pourrez même élever toute une ménagerie dans votre maison. Autre originalité : le héros devra construire la ville

qu'il habite avec l'argent qu'il gagnera dans les combats. Comme dans Grandia, on peut faire tourner la caméra autour du héros. Attention, les sauvegardes dans le jeu sont dangereuses. Si vous mourez dans un donjon, Koh reviendra dans sa maison, en ayant perdu tout son équipement et sa puissance sera revenue au point de départ. À chaque "renaissance", le jeu devient plus dur, car vous vous retrouvez à poil. Les monstres les moins puissants vous enlèvent à chaque assaut 4 points de vie... sur 16 au niveau 1. Le calcul est vite fait.

familiers peuvent combiner leurs pouvoirs avec vos coups d'épée.



Chez les marchands du village, on peut trouver un tas d'objets pittoresques.



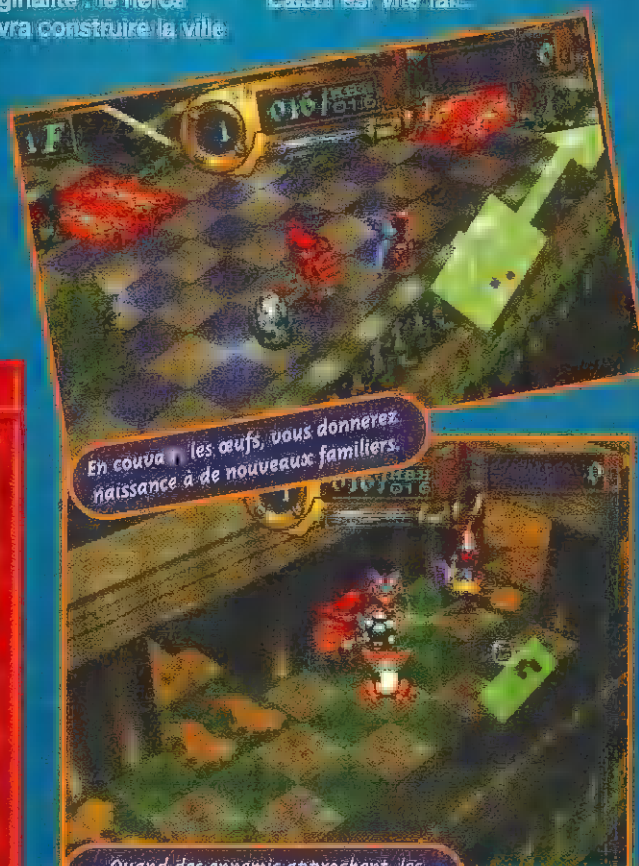
Dans votre maison, vous pourrez élever un Panda... euh non, des animaux.

## AVIS NON !

Je déteste les RPG-Dungeon. Après la déception de Chocobo Dungeon et de Puyo Puyo Dungeon, je ne comprends pas l'engouement pour ce genre.

Azure Dreams, quoiqu'en français, est répétitif et lassant. De plus, le problème des sauvegardes le rend encore plus rebutant. Après un Suikoden assez moyen (mais qui a eu le mérite d'être traduit), ce nouveau RPG de Konami m'a déçu. Azure Dreams est prise de tête, et peu prendront du plaisir à y jouer. Je m'attendais à un petit jeu sympa, il est infâme...

CLIA



En couvant les œufs, vous donnerez naissance à de nouveaux familiers.

Quand des ennemis approchent, les déplacements se font au tour par tour.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- Prix : D
- 1 JOUEUR
- RPG-DUNGEON

### PRESENTATION

Une petite intro sans prétention raconte l'histoire du héros.

### GRAPHISMES

Les persos sont grossiers, mais les décors sont assez variés.

### ANIMATION

Koh file à la vitesse de l'éclair. Bonnes rotations de caméra.

### MUSIQUE

Sans être grandiose, elle s'en sort plutôt bien.

### BRUITAGES

Pas grand-chose d'original, mais tout ce qu'il faut pour suivre.

### DURÉE DE VIE

Comme pour tout RPG-dungeon, le principe est très répétitif.

### JOUABILITÉ

Les menus ne sont pas clairs. Les familiers sont durs à maîtriser.

### INTERET

Azure Dreams est répétitif, lassant et peu intéressant, malgré quelques bonnes idées.



Les jeux de voitures sont désormais légion sur Playstation, et des noms comme Gran Turismo ou Radge Racer sont devenus légendaires. Wreckin Crew se démarque du lot en adoptant un style plus baston et stock-car, mais au final qu'en est-il ?

# WRECKING

**P**our commencer, choisissez votre bolide parmi les huit différents, plus deux cachés. Chacun propose un compromis différent entre accélération, vitesse de pointe, tenue de route... Il y a quatre courses, ayant fort heureusement plusieurs tracés venant s'ajouter à la course d'origine. Vous pouvez tirer sur les côtés pour neutraliser vos adversaires. En récupérant des étoiles disséminées sur la piste, vous aurez accès à des armes plus

puissantes mais limitées en munitions. Du reste, en shootant vos adversaires, vous pourrez piquer les leurs. Il est important d'en avoir un maximum, car cela joue aussi sur les performances de votre voiture. On peut bloquer les attaques spéciales d'un adversaire en mettant sa garde, bien que celle-ci ne dure que peu de temps. Vous trouverez aussi des clés à mollette pour réparer votre caisse, ainsi que des boucliers ou des Nitros très utiles permettant, pendant un court laps de temps, d'aller très vite. Une clé est cachée dans chaque circuit. Réunissez



C'est presque un embouteillage

Dans certains passages, on repasse à vue interne... c'est très désagréable !



## AVIS OUI, MAIS...

La réalisation de Wreckin Crew est vraiment pas mal du tout. Le jeu est beau et les décors sont très variés même au sein d'une même course.

L'animation est très rapide, et suffisamment fluide. On se fait assez facilement à la maniabilité du jeu, pas de problème de ce côté-là. C'est dommage que la 3D n'ait pas été un peu plus fine. L'autre gros défaut vient du fait qu'on ne passe pas beaucoup de temps à combattre... Ça ressemble plus à de la course pure avec un peu de stock-car. Au final un bon petit jeu qui aurait pu être très fun.



PANDA



C'est pas évident viser, vue externe est un peu



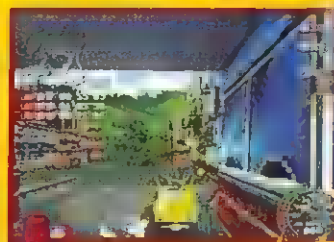
Ça va encore dire que Panda s'autocongratule, mais bon.

les quatre pour accéder aux courses cachées. Mais il y a aussi de mauvaises surprises comme les mines, ou des

téléporteurs qui vous ramènent en arrière ! On trouve énormément d'objets 3D sur la piste, que vous pourrez heurter comme les chaises d'un restaurant ou des voitures garées... mais dans ce cas vous perdrez du temps. Écrasez aussi les poulets ! Vous trouverez également des courses bonus en mode Championnat. Il faudra prendre les cercles bleus le plus souvent possible, car ils ont le même effet qu'une Nitro.

## FIGHT

C'est toujours jouissif d'entendre son voisin se lamenter parce qu'on vient de lui exploser sa voiture et de le griller juste devant la ligne d'arrivée. Utilisez donc à bon escient vos attaques spéciales



Un gadget digne de James Bond.



# WRECKIN CREW



Vous avez un écran protecteur

## AVIS NON !

S'il faut reconnaître que le jeu fait montre d'idées intéressantes dans ses options et ses tracés, il faut aussi dire qu'aucun effort n'a été fourni au niveau de la jouabilité (bien trop simpliste) ou du confort de jeu. La baston, qui est censée constituer



l'originalité de ce titre, est très mal adaptée à la vue interne qui est la seule vue jouable.

Non, franchement je ne me suis que très peu amusé avec ce soft. C'est creux, trop simple d'accès, et mal fichu par endroit.

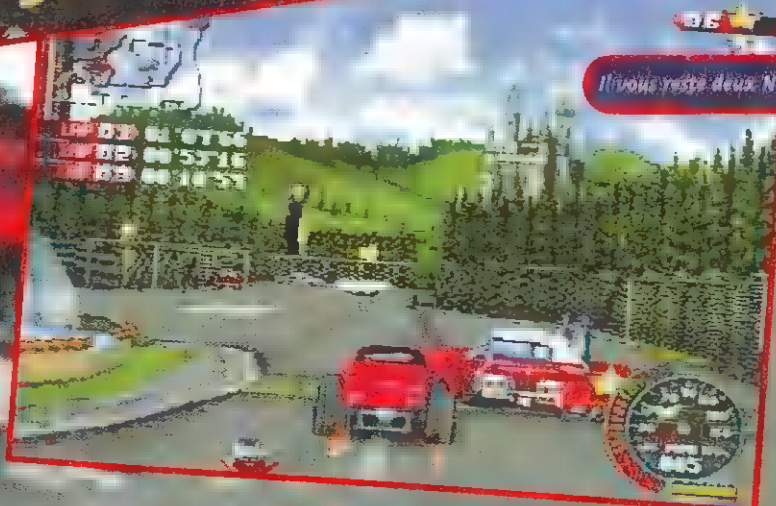
SPY

Le Spy est encore à la traîne, le Panda va l'attendre un peu.



En plein saut dans le stage bonus.

Il vous reste deux Nitro.



## TEST PLAYSTATION



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : QUICKDRAW/TELSTAR
- Editeur : SCEE
- Disponibilité : OUI
- Prix : E

### COURSE-BASTON

- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

### PRESENTATION

Une petite intro sympa.

83%

### GRAPHISMES

Le jeu est assez beau même si la 3D aurait pu être plus fine.

88%

### ANIMATION

C'est rapide et assez fluide, bref c'est bon.

89%

### MUSIQUE

Mouais... on est loin du chef-d'œuvre.

70%

### BRUITAGES

Ça casse assez rapidement les oreilles.

70%

### DUREE DE VIE

Le jeu est assez long avec pas mal d'options cachées.

85%

### JOUABILITE

La prise en main demande un petit temps d'adaptation mais c'est pas mal.

83%

## INTERET

Sans être le jeu du siècle, Wreckin Crew s'en tire pas trop mal dans un genre surpeuplé. Dommage que la jouabilité ait été bâclée.

78%



Pour prendre / laisser passer  
du casino, faut passer par  
cheminée / cette maison.



# ALUNDRA

Le meilleur action-RPG de la Playstation arrive enfin en France ! Un an après sa sortie au Japon, les petits Français vont enfin découvrir les délices du genre.



**A**lundra possède le pouvoir bien étrange de pénétrer dans les rêves de ses semblables afin de les sauver de leurs cauchemars. Il peut ainsi tuer le freddy qui hante la somnolence de chacun après un naufrage catastrophique. Alundra sera sauvé par Jess, un habitant du village d'Inoa, qui veillera sur lui comme un père (pour l'instant, il n'y a pas de père, on faire...

Heureusement, et comme par hasard, un grand cowboy bonhomme Molla décide de devenir l'humain. Sous la direction de la sauveur. Et le voilà, quoi ? Le Libérateur, c'est Alundra. Voilà l'histoire de ce jeu sublime dans lequel il faudra traverser les niveaux afin d'arriver au bout final. Pour la partie des bonnes notes. Le jeu Alundra a la particularité d'être un action-RPG à la Zelda, ce que l'on n'a pas vu depuis un moment. Complètement pompé sur son mode préhistorique, Alundra emprunte aussi des ingrédients à Lancelot, comme la ressemblance frappante des deux héros. Ce n'est pas tout, car le jeu est aussi un jeu de rôle, ce qui est une bonne chose.

seulement de plans-formes à l'usage. La trame de ce jeu est remarquable. Les thèmes sont respectés, ce qui est la version américaine, heureusement (souvenez-vous de Clad/Cloud). Alundra est assez simple, mais certains passages dépassent un peu de la portée de la moyenne. Les énigmes, les donjons, les boss, tout est très bien fait. Dans le jeu, pas d'ennement, il faut juste rester calme et recommencer le nombre de fois nécessaires. Enfin, il n'y a pas de problème. Alundra est un excellent jeu d'aventure, qui plaira plus particulièrement aux fans de Zelda.



Pour aller de l'autre côté, il faudra faire le tour.



Alundra parle la France ! Voilà une nouvelle qu'elle est bonne.

Melzas

Tu ne fais rire, espèce de faible !  
Personne ne peut m'arrêter maintenant.

## AVIS OUI !



GIA

Ça y est, les éditeurs ont enfin compris que les jeux d'aventure pouvaient marcher en France. Depuis le carton de FF7, il en sort de plus en plus en français, et la liste des prévisions s'allonge chaque mois. Alundra est un très bon cru, et j'ai complètement craqué pour cet action-RPG à l'ancienne. ■ seulement certains passages n'étaient pas aussi chauds et... chiantes ! Quoi qu'il en soit il faudra vous accrocher, car en ce qui me concerne, j'avais mis une bonne cinquantaine d'heures pour en voir la fin sur la version américaine.

## AVIS OUI !



SWITCH

Il semble qu'il y a une...



## PASSAGES CHAUDS

Alundra atteint des sommets en matière de difficulté. Certaines tâches ne sont pas compliquées à comprendre, il suffit d'un peu de réflexion, mais les réaliser est un autre problème. Il faudra souvent recommencer de nombreuses de fois pour franchir l'obstacle. Voici un petit échantillon de ce qui vous attend.



Entre les boules qui piquent et les buissons à brûler, il faut sauter sur les plate-formes afin d'atteindre le bouton qui ouvre la porte suivante.



Placez ces piliers sur tous les interrupteurs de la salle. Attention, ils glissent et ne s'arrêtent que devant un obstacle...



Les boss sont en général assez laids.

Les portails rencontrés en route sont en fait des téléports qui mènent à ce carrefour.



Quand vous serez assez puissant, l'esprit referme cette statue vous gratifiera d'une belle épée.



## AVIS OUI !

Il semble que les éditeurs se soient enfin rendus compte de l'engouement pour les jeux d'aventure venus tout droit du Japon. Alundra bénéficie d'une réalisation proche de celle d'un Zelda. De nombreux objets à récupérer tout au long de votre quête et des énigmes tarabiscotées vous attendent. Point noir : une fois que vous avez résolu une énigme, le game-play semble ne pas suivre. Dommage...



SWITCH

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : WORKING
- Editeur : PSYGNOSIS
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR
- Contrôle : BON
- Difficulté : ASSEZ ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

## PRESENTATION

Un dessin animé a été rajouté par rapport à la version japonaise. Du tout bon.

93%

## GRAPHISMES

Les décors sont assez moyens et les couleurs restent dans des tons très ternes.

82%

## ANIMATION

Quand plein d'ennemis arrivent en projetant des boules de feu, ils clignent.

83%

## MUSIQUE

Certains thèmes sont très répétitifs, d'autres sont des bijoux.

85%

## BRUITAGES

Rien de fantastique, mais ils ne sont pas médiocres.

85%

## DUREE DE VIE

La difficulté est parfois tordue, comptez une cinquantaine d'heures.

93%

## JOUABILITE

Le seul problème concerne la mauvaise perspective du décor.

83%

## INTERET

Si vous aimez l'aventure, sautez dessus ! Si vous n'avez pas froid aux yeux, finissez-le ! Malgré une réalisation assez moyenne, c'est un petit bijou.

90%



# BLAST RADIUS

Il semblerait que Psygnosis se soit pris d'amour pour les shoot them up en 3D, puisque c'est la deuxième qui sort en assez peu de temps... Et d'autres suivront !

**L**e shoot 3D est un genre un peu part dans le domaine des jeux vidéo. Aucun titre n'a réussi à s'imposer comme hit. Seule la version PC de Wing Commander est parvenue à se faire un nom. Blast Radius opte résolument pour l'arcade pure, ne propose aucune scène cinématique pour faire lien entre les missions. Au départ, vous choisissez entre plusieurs vaisseaux proposant divers compromis entre vitesse et protection. Le vaisseau est vu de dos. Votre armement est constitué d'un laser et de torpilles photons en nombre limité. En avançant dans le jeu, vous pourrez l'up-grader ainsi que vos boucliers... ce qui se révélera absolument nécessaire si vous voulez faire de

vieux os. On peut régler la vitesse du vaisseau grâce aux boutons "L" et "R", et en les combinant, enclencher les Turbos. Malheureusement, cette option est à utiliser en dernier recours si vous avez plusieurs chasseurs derrière vous, car elle pompe énormément de carburant.

La panne sèche signifiant une mort immédiate.

Vous vous attaquez à un gros morceau.

Un chasseur ennemi en moins.

AVIS OUI, MAIS

Blast Radius possède de très bons graphismes et on ne ressent pas trop le vide de l'espace, qui est bien rempli de vaisseaux superbement modélisés

en 3D. L'animation est fluide et suffisamment rapide dans les déplacements latéraux du vaisseau. Mais l'impression de vitesse n'est pas très bien rendue. Enfin le plus ennuyeux, c'est le manque de lien entre les missions. On les enchaîne et, il faut bien avouer qu'elles se ressemblent plus ou moins, ce qui se révèle vite assez lassant. Bref un jeu d'arcade correct à réserver aux amateurs du genre.



PANDA



Version : OFFICIELLE  
Dialogues :  
Textes : FRANÇAIS

Développeur : PSYGNOSIS  
Éditeur : PSYGNOSIS  
Prix : D  
1-2 JOUEURS EN LINK  
SHOOT 3D

## PRESENTATION

Rien de bien impressionnant.

## GRAPHISMES

Le jeu est assez soigné, et les vaisseaux sont beaux.

## ANIMATION

Le scrolling est assez rapide et l'impression de vitesse moyenne.

## MUSIQUE

C'est vraiment moyen, bref rien d'inoubliable.

## BRUITAGES

Dans l'espace, on entend pas grand-chose sinon les explosions.

## DUREE DE VIE

Le jeu est long, mais est-ce que vous ne vous en lasseriez pas ?

## JOUABILITE

La prise en main est rapide et le jeu est maniable.

## INTERET

La réalisation est plutôt bonne, mais les missions s'enchaînent et se ressemblent.

85%

Vos boucliers sont faibles.

Quelques éléments graphiques viennent combler le vide sidéral.

**A**

Dans le d...  
mythes, e...  
sions sur...  
toujours

**E**st-il...  
prés...  
fois...  
La plupart des...  
jeu sont empr...  
grands succès...  
battent en équ...  
possèdent nor...  
peuvent esqu...  
côté... Ils peuv...  
leur barre de p...  
sance, faire de...  
Combos de...  
folie. On peut...  
commencer...  
une Furie en...  
l'air et la finir...  
lorsque le...  
combattant...  
touche le sol...  
pour qu'elle...  
s'active tout...  
de suite ou...  
tout sim-

AVIS

KoF est



PANDA



hismes et  
e, qui est  
modélisés  
et suffi-  
place-  
Mais  
pas très  
nnuyeux,  
re les  
il faut  
ent plus  
assez  
e correct  
genre.

Version  
OFFICIELLE

Dialogues

Textes  
FRANÇAIS

PSYGNOSIS  
NOSIS

LINK

onnant.

é, et les

rapide et  
e moyenne.

, bref rien

end pas  
explosions.

est-ce que  
rez pas ?

rapide et le

85%

85%

PANDA

Les coups ont bien subi  
quelques modifications.

# THE KING OF FIGHTERS 97

Dans le domaine des jeux de baston, il y a des mythes, et KoF fait partie de ceux-là. Les conversions sur Playstation des titres SNK ne sont pas toujours réussies, alors que donne ce Kof 97 ?

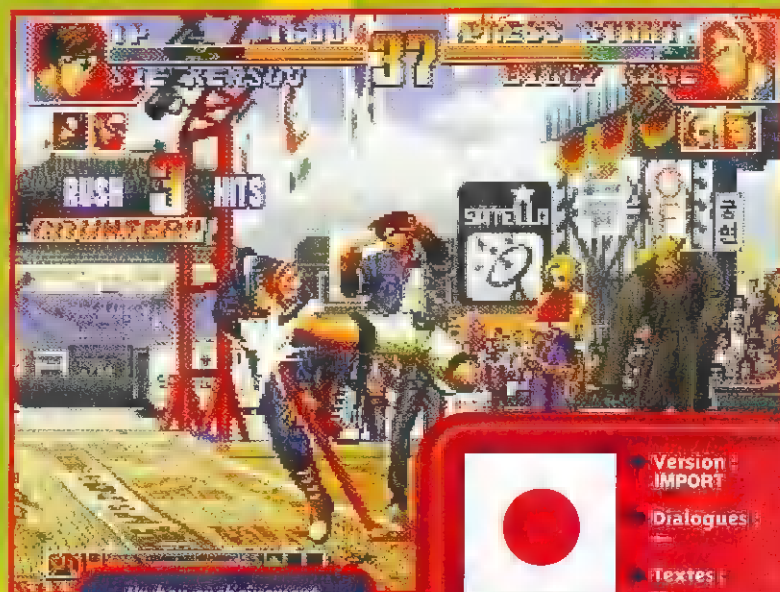
**E**st-il vraiment utile de présenter une nouvelle fois King of Fighters ? La plupart des personnages du jeu sont empruntés aux autres grands succès de SNK. Ils se battent en équipe de trois, possèdent nombre de Furies et peuvent esquiver d'un pas de côté... Ils peuvent aussi charger leur barre de puissance, faire des Combos de folie. On peut commencer une Furee en l'air et la finir lorsque le combattant touche le sol pour qu'elle s'active tout de suite ou tout sim-

plement la faire en l'air pour certains personnages. Bref KoF est un jeu de baston tout ce qu'il y a de plus complet et de plus technique. Car pour le maîtriser, il faut des dizaines d'heures d'entraînement. Le point noir reste les temps de chargement trop nombreux et un peu longs qui se répètent entre chaque round. En plus, il y a un mode Gallery où vous pouvez voir plein de superbes dessins en couleur et une vidéo assez longue et très intéressante sur le futur KoF Kyo !



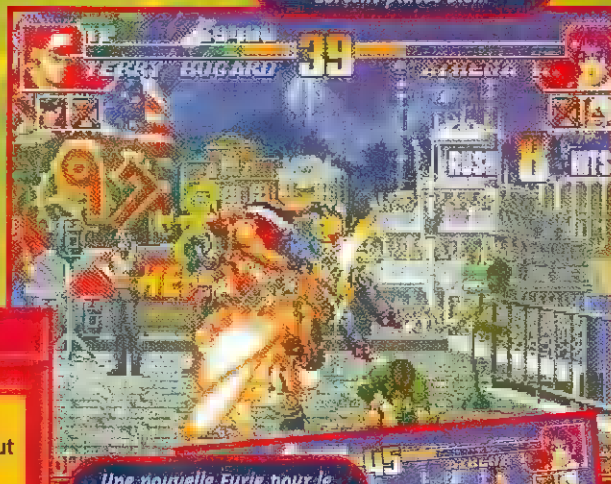
## AVIS OUI, MAIS...

KoF est, à la base, un des meilleurs jeux de baston 2D jamais réalisés. Mais il faut bien avouer que la version Playstation ne garde pas toutes les qualités de sa consœur Neo Geo. Les graphismes et l'animation sont un ton en dessous. Mais sinon, le jeu reste très bien fait, d'autant que les bons jeux du genre ne sont vraiment pas légion sur cette console. Bref, si vous avez des nerfs d'acier, car les temps de chargement sont assez désagréables, KoF 97 constitue un bon choix.



Un bon enchaînement.

Malgré le paddle, les Furies  
sortent plutôt bien.



Une nouvelle Furee pour le  
fabuleux Terry Bogard.



Une Furee  
particulièrement  
efficace.



Version  
IMPORT  
Dialogues  
Textes

Développeur : SNK  
Editeur : SNK  
Prix : D  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
BASTON 2D

### PRESENTATION

Les jeux SNK n'ont jamais de scène cinématique de présentation.

80%

### GRAPHISMES

Le jeu, un peu trémé, a perdu quelques couleurs à la conversion.

85%

### ANIMATION

C'est pas mal du tout, et c'est assez rapide.

88%

### MUSIQUE

Pour un jeu de baston, la bande-son est excellente.

87%

### BRUITAGES

De bonnes digits vocales accompagnent les coups spéciaux.

89%

### DUREE DE VIE

A deux on ne s'en lasse pas... mais les temps de chargement... !

85%

### JOUABILITE

Le pad Playstation n'est pas une merveille pour ce genre de jeu.

85%

### INTERET

KoF 97, malgré une bonne conversion, reste un bon jeu, mais pas un excellent.

87%



# Tactics Ogre

## TACTICS

Les attaques à distance, que ce soit avec la magie ou avec l'arc, sont moins puissantes que le combat au corps à corps. Par contre, sachant qu'un personnage agresse automatiquement le genre d'attaque resté beaucoup plus sûr. L'idéal étant de frapper un adversaire dans le dos, il n'y a alors aucune chance de paner.



Il est très important de s'organiser soigneusement.

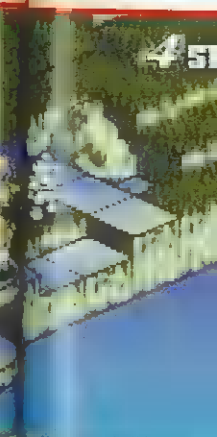
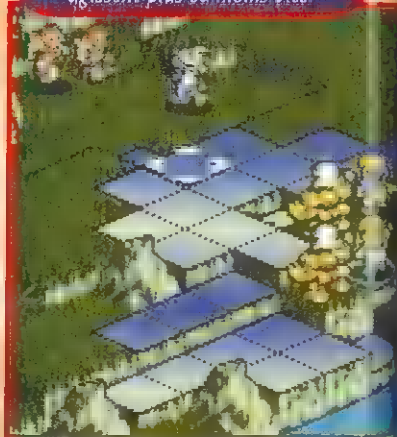
*Après Ogre Battle, qui avait sérieusement pris la poussière, voici Tactics Ogre. Amateurs de wargames, réjouissez-vous, car, pour une fois, cette adaptation fait plutôt honneur à la Playstation !*

**C**eux qui ont joué à Final Fantasy Tactics et qui l'ont apprécié seront surpris de constater à quel point Square Soft s'est inspiré de Tactics Ogre. Car soyons clair, ces deux titres se ressemblent comme deux gouttes d'eau. Ce jeu est donc un wargame en 3D isométrique, au tour par tour. Vous dirigez une petite équipe de combattants, qui s'agrandira au fil de l'aventure. Parfois, des "guest" viendront vous prêter main-forte dans les batailles ; il s'agit d'alliés que vous ne contrôlez pas. Les boutiques proposent pas mal d'équipements en tout genre. Vous pourrez également y acheter des troupes ! Vous pourrez ainsi acquérir certaines

créatures comme des golems ou des hommes-lézards... L'ennui, c'est qu'ils commencent au niveau 1, si bien qu'au premier combat ils se feront tuer. Pour éviter ce désagrément, vous pouvez vous entraîner dans chaque ville. Vous divisez alors votre groupe en deux troupes et vous les faites s'affronter. La ruse consiste à faire combattre entre eux les personnages de haut niveau. Lorsqu'ils seront quasi morts, un des jeunes leur portera le coup final. Car c'est en achevant une créature qu'on gagne le plus de points d'expérience. La mauvaise nouvelle, et c'est ce qui contribue à rendre le jeu si difficile, c'est que lorsqu'un de vos personnages meurt... c'est pour de vrai. Vous ne le reverrez plus ! Si c'est votre héros qui succombe, la partie est bien entendu terminée. L'autre avantage du mode Training, c'est qu'il permet de jouer à

deux en même temps, chacun dirigeant son camp. On peut sauvegarder à n'importe quel moment du jeu, même en pleine bataille.

Suivant l'équipement qu'ils portent sur eux, vos personnages agissent plus ou moins vite.



N'oubliez pas de bien organiser vos lignes de défense.



Les graphismes sont vraiment réussis.



## AVIS OUI !

Je suis toujours inquiet quand je rejoue à un excellent jeu qui date un peu... On a tous tendance à embellir nos souvenirs... D'autant que les éditeurs ne prennent pas souvent la peine d'adapter leurs titres aux capacités des différentes bécasses. Eh bien, là, pour une fois, je ne suis pas déçu. Même si le jeu a vieilli, il reste tout à fait d'actualité sur le plan de la réalisation technique. En ce qui concerne l'intérêt, pas de problème, si vous aimez le genre, Tactics Ogre est une valeur sûre !

PANDA

## AVIS OUI !

A l'époque, Tactics Ogre a inspiré des milliers de joueurs. A l'époque, ça changeait tout. Y a des changements, mais en

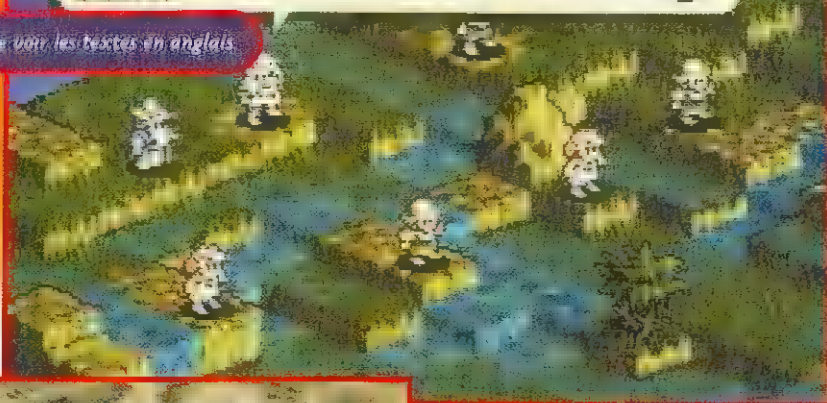
VIA





Lexent  
"I never expected  
to see the"

quel plaisir de voir les bestes en anglais



Vous vous déplacez de ville en ville,  
attention aux rencontres imprévues !

L'ordre dans lequel vous placez vos personnages  
peut changer le cours d'une bataille.



## TEST PLAYSTATION



- Version : **IMPORT**
- Dialogues :
- Textes : **ANGLAIS**

- Développeur : **QUEST**
- Éditeur : **ATLUS**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **E**

- **WARGAME**
- **1 JOUEUR**
- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **ÉLEVÉE**
- Niveaux de difficulté :
- Continues :
- Sauvegarde : **OUI**

### PRESENTATION

Rien de bien impressionnant.

70%

### GRAPHISMES

Le jeu est assez beau, même s'il manque un peu de couleurs.

88%

### ANIMATION

Dans ce genre de jeu, l'animation n'est pas un facteur déterminant.

100%

### MUSIQUE

Ça va.

83%

### BRUITAGES

C'est pas terrible, pas de gros changements depuis la version Super Famicom...

70%

### DUREE DE VIE

Vous n'êtes pas près de le finir.

89%

### JOUABILITE

A moins de ne pas parler anglais... aucun problème.

90%

## INTERET

Tactics Ogre ■ un peu vieilli, mais les graphismes sont toujours très honnêtes. Question intérêt, ce jeu reste au top de la simulation-RPG !

88%

## AVIS OUI, MAIS...

A l'époque, Tactics Ogre m'avait beaucoup inspirée sur Super Famicom. C'était un des premiers wargames auxquels j'ai joué. Aujourd'hui, sur Playstation, rien n'a changé. Oui, je dis bien rien, et c'est bien ça qui me gêne. Le jeu est identique, au poil près, avec les mêmes persos, le même scénario, les mêmes techniques, et les mêmes graphismes. Y a de l'abus ! Franchement, adapter un jeu 16 bits sur 32 bits, sans rien y changer, c'est comme fouiller dans les poubelles et récupérer ce qu'on peut encore refourguer.



GIA



il faudra bien protéger son héros



# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

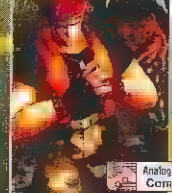
### DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH\* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.  
Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
  - A VOUS DONNER DES PRIVILEGES AVEC LA CARTE DOCK-KID.
  - A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.  
Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
  - A VOUS OFFRIR LES DERNIERES NOUVEAUTES A UN PRIX DOCK GAMES.
- Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT\*\*

## DEAD OR ALIVE



11 combattants, des graphismes haute résolution et des attaques spéciales ultra rapides pour grosses sensations.



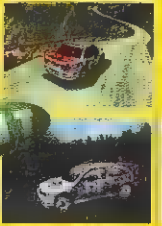
Enfourchez des cylindres d'exception avec Road Rash 3D.

## ROAD RASH



## COLIN MCRAE RALLY

48 étapes, traverser pays, Régler techniques, votre voiture, pour remporter le Championnat du monde des Rallye.



EXCLUSIVE DOCK GAMES

1 tee-shirt collector OFFERT\*\*

aux 3000 premiers acheteurs

# 15 NOUVEAUX MAGASINS

**PARIS 13e** **CENTER**  
7, rue Fernand Vidal  
Métro Porte d'Italie  
(voir minitel)

**CAMBRAI** **CENTER**  
1, rue de la Citadelle  
03.27.78.77.42

**BEZIERS**  
Place Pépéux  
1, rue du Chapeau rouge  
04.67.28.03.91

**ABBEVILLE**  
53, rue Maréchal Foch  
03.22.24.90.80

**CHATELLERAULT**  
11, avenue Kennedy  
05.49.21.80.76

**MARTIGNY**  
Avenue de la Gare 37  
027.723.36.37

**MONTELIMAR**  
116, rue Pierre Julien  
04.75.01.75.82

**LORIENT** **CENTER**  
9, rue du Blavet  
02.97.21.69.73

**SALLANCHES** **CENTER**  
90, rue du Commerce  
04.50.58.49.11

**MORGES**  
Rue des Fosses 4  
021.801.77.88

**VANNES** **CENTER**  
4, rue des Vierges  
02.97.42.60.60

**MONTARGIS**  
3, rue de la Pêcherie  
(voir minitel)

**LENS** **CENTER**  
11, rue de la Gare  
03.21.28.45.45

**BARENTIN** **CENTER**  
Galerie Carrefour  
C/Cial du Mesnil Roux  
02.35.19.36.46

**FIRMINY**  
32, rue Jean Jaurès  
04.77.56.00.08

### FRANCE

|                         |                      |
|-------------------------|----------------------|
| ABBEVILLE               | Tél : 03.22.24.90.80 |
| AGEN                    | Tél : 05.53.87.92.52 |
| AIX en PROVENCE         | Tél : 04.42.93.60.10 |
| ALBI                    | Tél : 05.63.49.94.40 |
| AMIENS CENTER           | Tél : 03.22.92.28.85 |
| ANGERS CENTER           | Tél : 02.41.87.59.14 |
| ANGLÉT CENTER           | Tél : 05.59.03.72.03 |
| ANGOULEME               | Tél : 05.45.94.43.15 |
| ANNECY                  | Tél : 04.50.51.44.98 |
| ANNEMASSE               | Tél : 04.50.87.16.75 |
| ARLES                   | Tél : 04.90.96.84.81 |
| ARRAS                   | Tél : 03.21.23.45.25 |
| AUBERVILLIERS           | Tél : 01.43.52.70.23 |
| AUXERRE                 | Tél : 03.86.52.22.21 |
| AVIGNON                 | Tél : 04.90.82.22.61 |
| BARENTIN CENTER         | Tél : 02.35.19.36.46 |
| BESANCON                | Tél : 03.81.81.67.09 |
| BEZIERS                 | Tél : 04.67.28.03.91 |
| BLOIS                   | Tél : 02.54.78.97.38 |
| BORDEAUX CENTER         | Tél : 05.56.31.25.29 |
| BOULOGNE sur MER CENTER | Tél : 03.21.30.20.95 |
| BOURG-EN-BRESSE         | Tél : 04.74.22.71.74 |
| BREST CENTER            | Tél : 02.98.46.11.46 |
| BRIGNOLES               | Tél : 04.94.72.05.45 |
| BRIVE                   | Tél : 05.55.17.92.30 |
| CAMBRAI CENTER          | Tél : 03.27.78.77.42 |
| CHALON S/SAONE          | Tél : 03.85.42.98.58 |
| CHAMBERY                | Tél : 04.79.60.03.81 |
| CHARLEVILLE-MEZIERES    | Tél : 03.24.57.43.19 |
| CHATELLERAULT           | Tél : 05.49.21.80.76 |
| CHATEAU-GONTHIER Corner | Tél : 02.43.70.37.45 |
| CHOLET                  | Tél : 02.41.46.06.01 |
| CLERMONT-FERRAND        | Tél : 04.73.28.93.37 |
| COGNAC                  | Tél : 05.45.35.07.45 |
| CREIL CENTER            | Tél : 03.44.25.56.64 |
| DIEPPE                  | Tél : 02.35.84.63.90 |
| DIJON                   | Tél : 03.80.58.95.94 |
| DRAGUIGNAN              | Tél : 04.94.50.89.50 |

### DUNKERQUE CENTER

|                       |                        |
|-----------------------|------------------------|
| FECAAMP               | Tél : 02.35.29.90.00   |
| FIRMINY               | Tél : 04.77.56.00.08   |
| FONTAINEBLEAU         | Tél : 01.60.72.80.56   |
| FREJUS                | Tél : 04.94.53.64.18   |
| GRENOBLE              | Tél : 04.76.47.14.25   |
| HAGUENAU              | Tél : 03.88.73.53.59   |
| LA ROCHELLE           | Tél : 05.46.41.29.01   |
| LA VARENNE St HILAIRE | Tél : 01.41.81.03.17   |
| LE HAVRE CENTER       | Tél : 02.35.19.36.46   |
| LE PUY en VELAY       | Tél : 04.71.09.37.17   |
| LENS CENTER           | Tél : 03.21.28.45.45   |
| LES LILAS             | Tél : 01.43.63.05.37   |
| LILLE                 | Tél : 03.20.51.44.75   |
| LORIENT CENTER        | Tél : 02.97.21.69.73   |
| LYON                  | Tél : 04.78.60.33.60   |
| MACON                 | Tél : 03.85.40.91.74   |
| MARSEILLE             | Tél : 04.91.78.96.75   |
| MEAUX                 | Tél : 01.60.25.11.56   |
| MELUN                 | Tél : 01.64.37.41.98   |
| METZ                  | Tél : 03.87.36.33.33   |
| MONT de MARSAN CENTER | Tél : 05.58.06.39.51   |
| MONTARGIS             | (consulter le minitel) |
| MONTAUBAN             | Tél : 05.63.66.57.33   |
| MONTBELIMAR           | Tél : 04.75.01.75.82   |
| MONTLUÇON             | Tél : 04.70.05.94.82   |
| MONTPELLIER           | Tél : 04.67.60.42.57   |
| MORLAIX               | Tél : 02.98.46.11.46   |
| MOULINS               | Tél : 04.70.34.09.95   |
| NARBONNE              | Tél : 04.68.32.07.60   |
| NÎMES                 | Tél : 04.66.21.81.33   |
| NIORT                 | Tél : 05.49.77.05.13   |
| ORLEANS               | Tél : 02.38.77.98.30   |
| PARIS CENTER          | (consulter le minitel) |
| PAU CENTER            | Tél : 05.59.72.91.32   |
| QUIMPER CENTER        | Tél : 02.98.64.29.15   |
| REIMS                 | Tél : 03.26.77.96.76   |
| RENNES                | Tél : 02.99.31.11.26   |
| RODEZ                 | Tél : 05.65.68.94.58   |

|                      |
|----------------------|
| Tél : 03.28.66.73.73 |
| Tél : 02.35.29.90.00 |
| Tél : 04.77.56.00.08 |
| Tél : 01.60.72.80.56 |
| Tél : 04.94.53.64.18 |
| Tél : 04.76.47.14.25 |
| Tél : 03.88.73.53.59 |
| Tél : 05.46.41.29.01 |
| Tél : 01.41.81.03.17 |
| Tél : 02.35.19.36.46 |
| Tél : 04.71.09.37.17 |
| Tél : 03.21.28.45.45 |
| Tél : 01.43.63.05.37 |
| Tél : 03.20.51.44.75 |
| Tél : 02.97.21.69.73 |
| Tél : 04.78.60.33.60 |
| Tél : 03.85.40.91.74 |
| Tél : 04.91.78.96.75 |
| Tél : 01.60.25.11.56 |
| Tél : 01.64.37.41.98 |
| Tél : 03.87.36.33.33 |
| Tél : 05.58.06.39.51 |
| Tél : 05.63.66.57.33 |
| Tél : 04.75.01.75.82 |
| Tél : 04.70.05.94.82 |
| Tél : 04.67.60.42.57 |
| Tél : 02.98.46.11.46 |
| Tél : 04.70.34.09.95 |
| Tél : 04.68.32.07.60 |
| Tél : 04.66.21.81.33 |
| Tél : 05.49.77.05.13 |
| Tél : 02.38.77.98.30 |
| Tél : 05.59.72.91.32 |
| Tél : 02.98.64.29.15 |
| Tél : 03.26.77.96.76 |
| Tél : 02.99.31.11.26 |
| Tél : 05.65.68.94.58 |

### SALLANCHES CENTER

|                     |                      |
|---------------------|----------------------|
| SALON DE PROVENCE   | Tél : 04.50.58.49.11 |
| SARREGUEMINES       | Tél : 04.90.56.61.21 |
| ST ETIENNE          | Tél : 03.87.02.96.00 |
| ST NAZAIRE          | Tél : 04.77.41.84.79 |
| STRASBOURG          | Tél : 02.40.22.60.15 |
| TARBES              | Tél : 03.88.22.54.81 |
| TARNOS              | Tél : 05.62.44.92.92 |
| THIONVILLE          | Tél : 05.59.64.18.66 |
| THONON les BAINS    | Tél : 03.82.53.51.11 |
| TROYES              | Tél : 04.50.71.69.02 |
| VALENCE             | Tél : 03.25.73.11.28 |
| VALENCIENNES CENTER | Tél : 04.75.56.72.90 |
| VANNES CENTER       | Tél : 03.27.47.30.60 |
| VOIRON Corner       | Tél : 02.97.42.60.60 |

### SUISSE

|                      |                     |
|----------------------|---------------------|
| FRIBOURG             | Tél : 026.322.82.52 |
| GENEVE - CHARMILLES  | Tél : 022.940.03.40 |
| GENEVE - PLAINPALAIS | Tél : 022.800.30.50 |
| GENEVE - EAUX-VIVES  | Tél : 022.700.83.83 |
| GENEVE - MEYRIN      | Tél : 022.980.07.80 |
| LAUSANNE             | Tél : 021.329.04.14 |
| MARTIGNY             | Tél : 027.723.36.37 |
| MORGES               | Tél : 021.801.77.88 |
| SIGNY                | Tél : 022.363.03.09 |
| SION                 | Tél : 027.323.83.55 |
| VEVEY                | Tél : 021.923.81.23 |
| YVERDON LES BAINS    | Tél : 024.426.58.00 |

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVRETTURE DE MAGASINS EN SUISSE  
CONTACT Raymond IGLESIA 079.212.08.80

### DOM TOM

|                        |                      |
|------------------------|----------------------|
| FORT de France         | Tél : 05.96.63.12.13 |
| POINTE à PITRE         | Tél : 05.90.93.20.69 |
| St DENIS de la REUNION | Tél : 02.62.41.98.24 |

### CONSOL NINTENDO

Distributeur Officiel Nintendo France

999F

### SI VOUS AVEZ

DANS VOTRE

Notre concept de p... Europe dans des ce... modernes, mobilier... Si vous avez un proje... INTER DIAL Groupe L...





tee-shirt  
collector  
ERT...  
acheteurs  
participent à l'opération

INS

Center  
s Viorges  
2.60.60

MARGIS  
a Pêcherie  
initiel)  
Center  
e la Gare  
8.45.45

IN Center  
Carrefour  
desnil Roux  
9.36.44

MINY  
Jean Jaurès  
6.00.08

si : 04.50.58.49.11  
si : 04.90.56.61.21  
si : 03.87.02.96.00  
si : 04.77.41.84.79  
si : 02.40.22.60.15  
si : 03.88.22.54.81  
si : 05.62.44.92.92  
si : 05.59.64.18.66  
si : 03.82.53.51.11  
si : 04.50.71.69.02  
si : 03.25.73.11.28  
si : 04.75.56.72.90  
si : 03.27.47.30.60  
si : 02.97.42.60.60  
si : 04.78.65.96.27

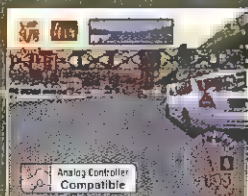
Tél : 026.322.82.52  
Tél : 022.940.03.40  
Tél : 022.800.30.50  
Tél : 022.700.83.83  
Tél : 022.980.07.80  
Tél : 021.329.04.14  
Tél : 027.723.36.37  
Tél : 021.801.77.88  
Tél : 022.363.03.09  
Tél : 027.323.83.55  
Tél : 021.923.81.23  
Tél : 024.426.58.00

PARTENAIRES  
SUISSE  
9.212.08.80

Tél : 05.96.63.12.13  
Tél : 05.90.93.20.69  
Tél : 02.62.41.98.24



THE REAL DRIVING SIMULATOR



Un mode jeu révolutionnaire, proche jeu d'aventures. On y achète des voitures, on les prépare pour les courses et on les revend. Pres 300 voitures disponibles. De véritables sensations de pilotage grâce à la «DUAL SHOCK».

DUAL PACK  
(offre limitée)  
CONSOLE PLAYSTATION  
+ 1 MANETTE VIBRANTE

990F  
DUAL SHOCK™



TOP



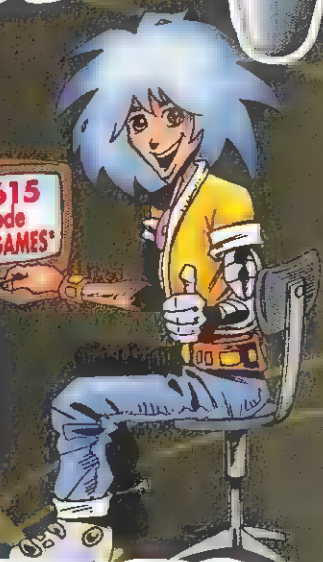
Graphisme des joueurs en Bit Map, modélisation des 10 stades, changement de stratégie ou tactique en cours de match... L'événement sportif le plus prestigieux du monde.

1 tee-shirt ou 1 casquette  
OFFERTE...  
au 4000 premiers  
acheteurs

\*\*\*offre valable dans tous les magasins participant à l'opération

DES CENTAINES  
DE CADEAUX A GAGNER  
sur 3615 code AAAGAMES\*  
Vous y trouverez aussi les solutions complètes  
sur vos jeux Playstation et Nintendo ainsi que  
des tonnes d'astuces de toutes sortes. \*2,23Frs/mn

3615  
code  
AAAGAMES\*



OUVERTURE  
DU SERVEUR  
3615 AAAGAMES

G.A.S.P.



Jeu combat en 3D  
où l'on peut créer son  
personnage et lui faire  
gagner des coups spé-  
ciaux foudroyants.

NEW



TOP

FORSAKEN



Fendez les bords voissieux  
armés jusqu'aux dents se déplaçant  
360° et pillez la planète avant les  
autres. Modes 4 joueurs



Des graphismes étonnants pour ce jeu  
en 3D dans la lignée Mario 64.

NOUVELLE  
COULEUR

Nintendo



GAME BOY POCKET

Le Game Boy est de retour,  
plus petit, plus léger, plus net  
et surtout... de toutes les  
couleurs

349F

GAME BOY CAMERA

Filmez en temps  
réel puis  
sauvegardez  
vos images,  
retouchez les  
■ créez  
vos propres  
animations  
personnalisées.

349F



GAME BOY  
PRINTER  
Imprimez  
vos images  
sur vignettes  
autocollantes

399F



CONSOLE NINTENDO64

Distributeur Officiel Nintendo France)

999F

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDEO  
DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION A VOUS PROPOSER

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à  
INTER DEAL Group DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

DOCK GAMES  
Jeux Vidéo Neufs et Occasions





Avec cette vue, les traînées de poussière derrière les roues sont impressionnantes.

# COLIN McRAE RALLY

Appartient au  
meilleur  
International

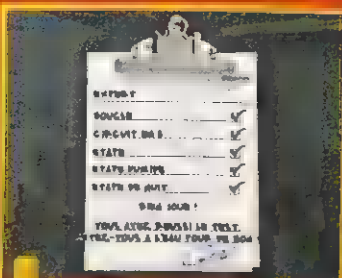
Rally Championship, soit que vous soyez un fan de la simulation ou un joueur qui veut se faire plaisir. Le grand Colin McRae.

## ÉCOLE DE CONDUITE

Comme dans Gran Turismo, vous aurez droit à des petites leçons de conduite, avec à la clé, les commentaires de Mr McRae. Mais, ces épreuves ne sont là que pour s'instruire, car il n'y aura pas de nouveaux circuits qui s'ouvriront une fois que vous les aurez réussies.



Avant chaque épreuve, une petite vidéo avec des commentaires vous indique ce qu'il faut faire.



Après chaque groupe d'épreuves, un certificat est délivré, signé par Colin.

**T**out d'abord, un peu de culture générale. Colin McRae est le pilote de rallye le plus en vue actuellement, surtout après sa victoire récente dans le rallye de Corse. Il est donc normal qu'une simulation de rallye porte un jour ou l'autre son nom.

La première chose qu'on remarque avec Colin McRae Rally, ce sont ses graphismes de folie. Ensuite, non content d'en mettre plein la vue, Codemasters a aussi soigné la jouabilité, bien obligé après le catastrophe Toca Touring Car. Ce nouveau jeu de course est donc très maniable, malgré son penchant pour la simulation. Les dérapages se maîtrisent avec un peu de volonté, on est loin de l'incontrôlable V-Rally. Les courses empruntent aux plus grands rallyes du monde. Vous voyagez donc en Australie, en Corse, à Monte-Carlo ou en Suède. Entre la neige, les steppes, l'asphalte et la boue, vous conduirez les voitures officielles, comme la Impreza Rally de Colin himself, la Lancer Evolution, la Maxi Megane ou la Ford Escort.

En fonction du terrain, les réglages doivent suivre. En mode Championnat, les dégâts subis doivent aussi être réparés dans les temps donnés. Sinon, la voiture finira comme un tas de ferraille (et ça se voit !). Le seul défaut de Colin McRae Rally, tient à l'absence de concurrents physiques lors des courses. On ne voit sa position qu'avec le schéma en haut à gauche, et la place est déterminée par le temps mis pour aller d'un check-point à un autre. Autrement dit, vous ne croiserez aucun adversaire sur la route, personne à pousser dans les bas-côtés, personne à coincer dans les épingles. Ce jeu joue la carte de la simulation jusqu'au bout.



Sur les routes enneigées, les pneus cloutés sont vivement recommandés.



En mode 3 joueurs, l'écran est splitte horizontalement.

AVIS

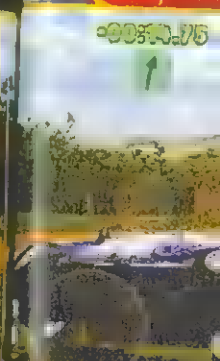
Contrairement à IRC. Les dégâts sont cruciaux, et le plaisir. Bravo.



PANDA

Vous maîtrisez qui vous maîtrisez.

00:00.64



Rouler sur les bas-côtés est impardonnable, tant que la route est réduite.





## AVIS OUI !

Contrairement à Gia, je préfère Colin McRae à IRC. Les dérapages dans un jeu de rallye, c'est crucial, et avec CMR, je me suis vraiment fait plaisir. Braquer, contre-braquer, glisser, avoir

plein de boue sur la voiture, j'adore ça ! En plus, les terrains sont super bien faits, avec la

fumée derrière la voiture. Techniquement, il

est impeccable. Enfin, j'ai trouvé mon jeu de

rallye sur Playstation. Mais dans mon cœur, le meilleur reste toujours Sega Rally sur Saturn.

**PANDA**

vous maîtrisez mal votre caisse, voilà ce qui vous attend : des tonnes...

00:44.75

De huit, toutes les voitures sont équipées d'un gros projecteur à l'avant. Mais il n'est pas très efficace...

03:27.04  
03:30.60

66

Rouler sur les bas-côtés est impardonnable, tant la vitesse est réduite.

01:26.75

## TOMMI MAKINEN VS COLIN MCRAE

C'était évident de comparer ces deux simulations de rallye. Colin se démarque surtout par ses graphismes somptueux, et préfère miser sur la simulation. Toutefois, cela ne l'empêche pas d'être super maniable. International Rally

Championship est plutôt orienté arcade. L'impression de vitesse est hallucinante, et la maniabilité suit. Même s'il est moins réaliste que son concurrent, IRC s'en sort aussi très bien, surtout avec son éditeur de circuit génial. En fait, la seule ombre à propos de Colin McRae Rally, c'est l'absence de vrais concurrents. Donc, à vous de faire votre choix suivant vos préférences.

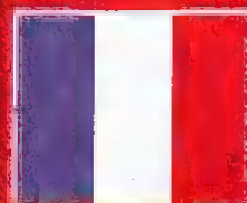
## AVIS OUI !

C'est la période des jeux de rallye et tant mieux, car je déteste V-Rally. Maintenant, j'ai de quoi patauger dans la boue pour un long moment.

Colin McRae Rally est impressionnant au niveau des graphismes et des dérapages. Mais sans les concurrents, et seule avec les commentaires du copilote, les circuits deviennent légèrement répétitifs. Les

virages sans concurrents à tamponner laissent un grand vide. Les fans de rallye seront donc aux anges. Mais personnellement, je préfère International Rally Championship.

**GIA**



Version : OFFICIELLE

Dialogues : FRANÇAIS

Textes : FRANÇAIS

Développeur : CODEMASTERS  
Editeur : CODEMASTERS  
Disponibilité : OUI  
Prix : D

RALLYE  
1-2 JOUEUR SIMULTANÉMENT  
Contrôle : BON  
Difficulté : PROGRESSIVE  
Niveaux de difficulté : 3  
Continues : INFINIS  
Sauvegarde : OUI

## PRESENTATION

La Subaru Impreza dans toute sa splendeur. Bien faite, mais pas très originale.

87%

## GRAPHISMES

Les décors sont à tomber par terre. On ne sait plus où regarder.

94%

## ANIMATION

Pas un ralentissement, mais la vitesse n'est pas supersonique.

90%

## MUSIQUE

En fait, il n'y en a pas pendant les courses. Alors, difficile de noter l'inexistant.

0%

## BRUITAGES

Dérapages sur la neige, bris de glace, tous les bruits ressemblent aux vrais.

95%

## DUREE DE VIE

Hyper longue : plein de championnats, avec au moins six courses pour chacun.

93%

## JOUABILITE

Bien que ce soit une simulation, la conduite est très maniable.

90%

## INTERET

Orienté simulation, cet excellent jeu de course de rallye a un seul défaut : l'absence de concurrents sur la piste. A part cela, il enterre V-Rally.

90%



# GT 24

**GT 24, à ne pas confondre avec GT 64, ces deux jeux n'ont rien à voir, est un nouveau jeu de course sur Saturn. Alors faites chauffer les pneus, car ça va secouer dans les courbes !**

**G**T 24 est un jeu de course de voitures en 3D. Deux vues sont proposées, une interne plus rapide et plus agréable, et une externe. Vous avez le choix entre trois courses ; elles sont assez longues et leur parcours est varié.

La conduite est relativement réaliste par rapport aux voitures sont vraiment faciles à conduire.

Elles ont une très bonne tenue de route, et on ne part pas en dérapage à la première occasion. En freinant un petit peu avant les courbes serrées, tout devrait bien

se passer. Le jeu propose de disputer l'équivalent des

24 heures du Mans, dans un mode Enduro. Il faudra surveiller la consommation de votre voiture ainsi que les dégâts éventuels qu'elle aurait subis en, disons, frottant un mur... Dans ce cas-là, le plus important est de rester constant dans ses performances. Très étonnant : quand vous allez doubler une voiture, elle s'écarte pour vous laisser passer et ne cherche pas forcément à vous bloquer la route. Fair-play !

## AVIS OUI, MAIS...

Il y a pas mal de jeu de caisses sur Saturn, et GT 24 se glisse dans la moyenne. La réalisation technique n'est pas mal, les graphismes pèchent un peu, mais l'animation est très rapide. Les

courses sont très longues et leur parcours varié. Les courses type Enduro avec arrêt au stand sont bien gérées. Bref, GT 24 est un soft sympa, mais à qui il manque quelques petites choses de-ci, de-là pour être vraiment un bon jeu.

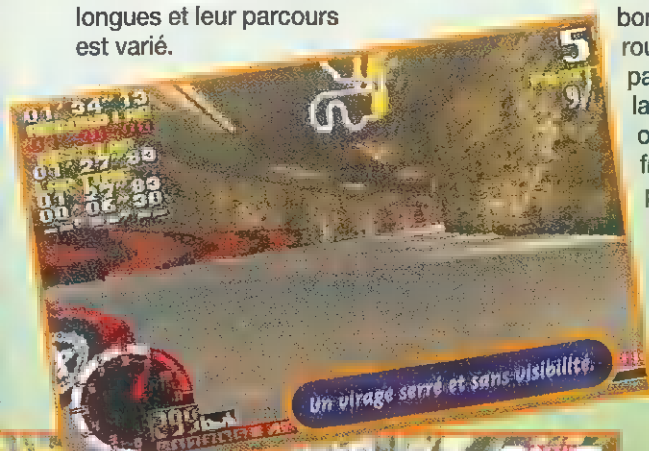


**PANDA**



La vue interne est plus rapide.

Les adversaires se laissent doubler.



Un virage serré et sans visibilité.



Vous allez bientôt le dépasser.

- Version IMPORT
- Dialogues
- Textes

- Développeur : JALECO
- Editeur : JALECO
- Prix : D
- 1 JOUEUR
- COURSE GT

### PRESENTATION

Rien du tout, pas de scènes cinématiques...

### GRAPHISMES

Les graphismes sont honnêtes mais assez inégaux.

### ANIMATION

L'animation est vraiment très rapide, surtout en vue interne.

### MUSIQUE

Bon, faut pas rêver...

### BRUITAGES

Quelques crissements de pneus, le bruit du moteur... basique.

### DURÉE DE VIE

Le jeu est assez long si on veut le finir à 100 %.

### JOUABILITÉ

Pas de problème, on rentre tout de suite dans le jeu.

### INTERET

La réalisation est assez bonne, mais les missions s'enchaînent et se ressemblent. Monotone !

**83%**

Toujours commencer

**S**i les commandes d'un jeu sont perdues trois fois de suite (le pauvre d'un atout de trois circuits proposés, dénombre pas de tracés différents, décors s'avèrent variés (la jungle, profondeurs abissales, l'autoroute ou les canyons). Pour gagner, vous avez deux solutions : soit vous choisissez le mode "Réémond" : C'est le monde. Si vous choisissez la seconde solution, vous évoluez par

TOUJOURS 2/5

Les armes à feu sont nombreuses, mais ne permettent pas de tuer les ennemis.

TOUJOURS 1/5

Les chicanes sont nombreuses, mais ne permettent pas de gagner.



# Circuit Breaker

Toujours copié mais jamais égalé, Micro Machines voit enfin la concurrence commencer à lui grappiller du terrain. L'outsider ? Circuit Breakers.

**S**i les modes de jeu se comptent sur les doigts d'un manchot qui aurait perdu trois doigts à la main restante (le pauvre), le jeu fait montre d'un atout de taille : le nombre de circuits proposés. En effet on dénombre pas loin d'une vingtaine de tracés différents et fin du fin, les décors s'avèrent relativement variés (la jungle, l'Arctique, les profondeurs abyssales, Venise, l'autoroute ou les canyons). Pour les inaugurer, vous avez deux solutions : soit vous choisissez le mode Course contre la montre, soit vous décidez de vous lancer dans la grande aventure avec le mode spécial "Réémond" : Champion du monde. Si vous optez pour la seconde solution, vous allez évoluer par

groupe de quatre courses. A chaque fois que vous finirez premier une course, son homologue dans le groupe supérieur s'ouvrira, et ainsi de suite... Les débuts pourront paraître faciles aux plus expérimentés d'entre vous, mais les groupes supérieurs offrent des tracés ainsi que des concurrents véritablement délicats. Evidemment

vous pourrez trouver une multitude de bonus pour faciliter votre labeur : boule de feu, bouclier, flaques d'huile, option qui vous fait rétrécir (pour passer plus facilement les concurrents), une autre qui vous surélève, etc. Les tracés sont cotons, l'intelligence artificielle qui gère les ennemis réussie et le mode Multijoueur est plutôt fendard.

Les tracés = circuits riches en pièges. Ce type de saut doit être pris à vive allure.

Les modes 2, 3 ou 4 joueurs sont marrants comme tout... sauf quand vous avez un Nitico aux basques qui n'arrête pas de se jeter dans le vide (sans faire exprès)...



Ce niveau sous l'eau est superbe, donnant véritablement l'impression d'être à vingt mille lieux sous les mers.



Les armes à votre disposition sont utiles mais ne permettront pas de vous retrouver Nitico en première position.



Les angles de caméra devraient perturber les premières parties, mais comme faut refaire de nombreuses fois la même course... on s'habitue.



Les chicanes sont monnaie courante. Heureusement qu'en tournant, votre voiture perd automatiquement de la vitesse.

## AVIS POURQUOI PAS...

Circuit Breakers n'a l'air de rien, et pourtant on y retrouve tous les ingrédients du succès de Micro Machines : un mode Multijoueur efficace, une jouabilité rapidement accessible et un nombre important de tracés. Que demander de plus ? Des graphismes en 3D ? Vous les avez ! Une durée de vie conséquente ? Idem ! Non, ce titre remplit très bien sa fonction : celle de nous faire passer un bon moment. C'est vrai que le principe est limité et sans fioritures mais je le répète, on passe un bien agréable moment. Alors si vous êtes fans de Micro Machines...



SPY

Version : OFFICIELLE  
Dialogues :  
Textes : FRANÇAIS

Développeur : SUPERSONIC  
Editeur : MINDSCAPE  
Prix : D  
1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
MICRO MACHINES-LIKE

### PRESENTATION

Elle permet de déplacer son bolide sur les options désirées. Bof...

69%

### GRAPHISMES

Des décors changeants et des effets spéciaux visuels agréables.

84%

### ANIMATION

Le déplacement des caméras est un peu déroutant mais on s'y fait.

88%

### MUSIQUE

Les thèmes sont entraînants, et se laissent écouter avec plaisir.

87%

### BRUITAGES

Vraiment très peu de bruitages à se mettre sous l'oreille !

55%

### DUREE DE VIE

Plus 2 % par joueur sup. Passé le quatrième groupe, le jeu se corse.

84%

### JOUABILITE

Prise en main immédiate et inertie importante dans les virages.

89%

## INTERET

Rajoutez 2% par joueur sup. Un titre qui aurait été encore meilleur avec des armes plus amusantes.

85%



# SPICE WORLD

La folie des Spice Girls arrive sur Playstation. Lancée depuis le début du raz-de-marée, le jeu n'arrive que quand la vague est retombée. Les fans ont même l'air de vouloir quitter le groupe.

**S**pice World s'adresse avant tout aux fans du groupe de filles le plus célèbre du système solaire. Ce jeu vous propose de faire chanter et danser chacune des Spice Girls. Première étape, choisissez votre victime : Victoria la BCBG, Geri la rousse, Mélanie B l'extravertie, Mel C la sportive ou Emma la petite blonde boulotte. Ensuite, allez faire un tour dans le Mixing Room. Cinq titres sont disponibles : "Wannabe", "Who do you think you are ?", "Move over", "Say you'll be there", "Spice up your life". Chaque titre est coupé en neuf extraits qu'on peut mettre bout à bout. Ensuite, place à la danse. Pour repérer les Combos, pour exécuter la chorégraphie la plus variée possible, il suffit d'aller s'entraîner dans le Dance Practice, où un professeur vous expliquera les bases du trémoussage de popotin. Le mode Dance Record vous permettra d'enregistrer les pas de danse nouvellement appris. Enfin, direction le studio de télévision, où vous pourrez voir votre chorégraphie sur la musique remixée auparavant. Changements de caméra, angle de vue, gros plan sur chaque Spice Girl, et C'EST TOUT ! Rien pour allonger la durée de vie. On peut toujours se consoler en regardant les interviews des filles, les vidéos de leurs

tournées et autres instants immortels. En fait, seuls les fans du groupe trouveront un intérêt à ce "jeu". Une bonne nouvelle, Spice World sera vendu moins de deux cents francs. Les groupies vont se jeter dessus !

Dans studio télé, vous pourrez admirer vos exploits.

Maintenant, faut improviser les pas à construire sa chorégraphie.

Le Spice Network montre les moments les plus croustillants de la vie des Spice Girls, comme l'anecdote avec prince Charles.

Eh hop, gros plan sur une des filles...

Sautez sur les touches pour démarrer l'extrait. Il faut enregistrer 18 plages pour passer à la suite.

## AVIS NON !

J'attendais un nouveau Parappa ou un Bust a Move. Hélas ! seule la déception s'est pointée. Il y aurait eu des boutons à presser en rythme sur les chansons des Spice Girls, le jeu aurait été excellent. Mais avec toutes ces étapes à valider pour finalement regarder un "Replay" dans le studio de télé, on éprouve peu de plaisir à faire gigoter ces braves filles. L'intérêt est très limité vu l'absence de challenge. A réserver aux fans, s'il en reste...

GIA

### PRESENTATION

Les cinq Spice Girls se trémoussent, et c'est tout.

### GRAPHISMES

Les persos sont très bien caricaturés, mais les décors très laids.

### ANIMATION

Impossible à rater dans un jeu de ce genre.

### MUSIQUE

Les chansons des Spice Girls. Il paraît que les gamines aiment.

### BRUITAGES

Les voix des filles sont apparemment les originales.

### DURÉE DE VIE

Vous aurez vite marre de ce jeu nombrilliste... sauf les fans.

### JOUABILITÉ

Ce n'est pas vraiment un jeu, plutôt un CD interactif...

### INTERET

... et 90% pour les fans. Ce jeu mignon aurait pu être excellent. Manque un challenge.

70%

On fouine da

Après le co  
office, il é  
au jeu. Al  
rêvé de fa  
terrestres,  
bon courag

**M**en in  
d'acti  
qui no  
monde du PC. Il  
niveau de réal  
Resident Evil.  
a pas de mo  
caméra... Elle es  
temps de charg  
fois que vous ch  
manibilité es  
bizarre. Pour tire  
pistolet, il faut la  
bouton enfoncé  
appuyer sur une  
direction.... Ce  
précis, et comme  
tions sont compl  
laisse imaginer la  
même, vous allez  
verrez votre pers  
Les énigmes son  
Chevaliers de Ba  
c'est-à-dire vrain



on fouine dans les papiers.

Sapé comme ça, même le Panda a classe.

# MIB

## MEN IN BLACK

Après le carton du film au box-office, il était sûr qu'on aurait droit au jeu. Alors si vous avez toujours rêvé de faire la chasse aux extra-terrestres, enfillez vos Raybans et bon courage !

**M**en in Black est un jeu d'action-aventure en 3D qui nous vient du monde du PC. Il ressemble, au niveau de réalisation graphique, à Resident Evil. Par contre, il n'y a pas de mouvements de caméra... Elle est fixe. Il y a un temps de chargement, à chaque fois que vous changez d'écran. La maniabilité est un peu bizarre. Pour tirer avec le pistolet, il faut laisser un bouton enfoncé puis enfin appuyer sur une touche de direction.... Ce qui n'est pas précis, comme les munitions sont comptées, on vous laisse imaginer la suite ! De même, vous allez rire quand vous verrez votre personnage sauter. Les énigmes sont dignes des Chevaliers de Baphomet, c'est-à-dire vraiment tarabiscotées.

Mais comme c'est un jeu d'action, c'est cent fois plus prise de tête, car vous allez recommencer dizaines de fois les mêmes passages. Heureusement qu'après chacun d'eux, on peut sauvegarder. Les scènes cinématiques sont laides et c'est vraiment dommage quand on connaît le film.

Les combats au corps à corps sont lamentables.

Vous vous êtes fait prendre en tir croisé, ahhhh...

### AVIS NON !

Men in Black, c'est exactement le genre de jeu que vous aimerez haïr ! Les graphismes sont très beaux et en jettent un max... Donc, si vous voyez la démo, vous le trouverez sympa, mais dès qu'on prend le pad, on entre dans l'ultime dimension. Le personnage n'est pas maniable du tout, les énigmes tarabiscotées à la Baphomet... Bref, on n'arrête pas de mourir et on recommence dix fois le même passage. En clair, je n'ai pas aimé du tout, pire j'ai même trouvé ça très chiant !

PANDA

Version : OFFICIELLE  
Dialogues : FRANÇAIS  
Textes : FRANÇAIS

Développeur : GREMLIN  
Editeur : FUNSOFT  
Prix : D  
1 JOUEUR  
ACTION AVENTURE 3D

#### PRESENTATION

Des dessins animés style comics des années 60 sont assez nuls.

70%

#### GRAPHISMES

Le jeu est beau, aucun doute là-dessus.

90%

#### ANIMATION

Rien de spécial.

84%

#### MUSIQUE

L'ambiance sonore est pas mal.

85%

#### BRUITAGE

Bel effort pour les voix, reprenant celles des acteurs du film.

91%

#### DUREE DE VIE

Le jeu est long, dur et c..

85%

#### JOUABILITE

La maniabilité du personnage est plus que douteuse.

70%

#### INTERET

Bizarre, les bons films donnent souvent des mauvais jeux. Bref, ce n'est pas un chef-d'œuvre.

75%





sans facture,  
sans abonnement.

ESPACE  
TELEPHONIE

Pour tout achat  
d'un Pack OLA :  
un Porte-clef « Jules »  
**OFFERT !**

\* Dans les magasins participant à l'opération  
et dans la limite des stocks disponibles.

Logne des bon d'achat

en utilisant les machines de D. S.

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

ou les codes / email / sms / abonnement

Bénéficie de tous les avantages  
réservés aux membres du Club Dif'  
... et fais, en même temps ta B.A.

Sur chaque carte Club vendue,  
Difintel-Micro, en partenariat  
avec Médecins sans Frontières  
offre **10** repas médicalisés  
pour soigner un enfant  
dans le monde.

→ Accès direct à l'espace Club  
pour tester les nouveautés-jeux !

→ Remises privilégiées  
sur les prix argus  
en achat-vente / occasion !  
\* Conditions en magasin

→ Informations prioritaires  
sur les sorties jeux vidéo  
et Multimedia !

→ Accès direct  
aux rendez-vous  
"découvertes"

• des jeux en  
avant-première  
• des cadeaux  
à gagner!!



MEDECINS  
SANS FRONTIERES



- Carte  
personnalisée  
à ton nom
- Valable 1 an
- Carte vendue  
50 F

Banjo-Kazooie

IGGY's

Bust A-Move 2

GAMEBOY CAMERA

Retrouve ton magasin  
**Difintel-Micro**  
près de chez toi...

le nouveau carte  
de fidélité



|    |                 |       |                                       |             |
|----|-----------------|-------|---------------------------------------|-------------|
| 01 | Belley          | 01300 | 13, rue des Cordeliers                | 04 79 81 34 |
| 01 | Bourg en Bresse | 01000 | 5, place Edgar Quinet                 | 04 74 13 54 |
| 01 | Fernay Voltaire | 01210 | 3, rue du Mont Blanc                  | 04 50 40 43 |
| 05 | Gap             | 05000 | 40, rue Carnot                        | 04 92 52 72 |
| 06 | Mandelieu       | 06210 | 154, avenue de Cannes                 | 04 93 93 54 |
| 07 | Annonay         | 07100 | 26, rue Franki Kramer                 | 04 75 32 42 |
| 11 | Carcassonne     | 11000 | 14, rue Verdun                        | 04 68 25 47 |
| 13 | Istres          | 13800 | 3, Gal. de l'Officier BD Leon Poutaux | 04 42 55 31 |
| 14 | Caen            | 14000 | 151, rue Saint Pierre                 | 02 31 85 59 |
| 14 | Henfleur        | 14600 | Place Alphonse Bais                   | 02 31 89 75 |
| 19 | Brives          | 19100 | 68, bd. Kolzig                        | 05 55 24 47 |
| 22 | Loudéac         | 22600 | 4, rue de Chêze                       | 02 96 02 02 |
| 24 | Perigueux       | 24000 | 5, rue Gambetta                       | 05 55 02 02 |
| 25 | Pontalier       | 25300 | 9, rue de la République               | 03 81 39 81 |
| 26 | Valence         | 26000 | 29, bd d'Alsace                       | 04 75 78 09 |
| 27 | Le Neubourg     | 27110 | 29, av. du Général de Gaulle          | 02 32 07 00 |
| 28 | Chartres        | 28000 | 24, rue Noël Bailly                   | 02 37 36 44 |
| 28 | Châteaudun      | 28200 | 27, rue République                    | 02 37 44 92 |

|    |                  |       |                                     |             |
|----|------------------|-------|-------------------------------------|-------------|
| 31 | Alès             | 30100 | 21, rue Albert Premier              | 04 66 52 44 |
| 31 | Arcachon         | 33120 | 37, av. Lamartine                   | 05 56 83 58 |
| 33 | Bordeaux         | 33000 | 25, rue Judaïque                    | 05 56 79 05 |
| 33 | Libourne         | 33500 | 76, rue Gambetta                    | 05 57 25 85 |
| 34 | Aude             | 34300 | C.C. le Capital 16 Bd. du Soleil    | 04 67 21 32 |
| 35 | Fougères         | 35300 | 16, rue du Tribunal                 | 02 99 94 21 |
| 38 | Grenoble         | 38100 | 119, Grand Place                    | 04 76 09 26 |
| 38 | Bourgoin         | 38300 | 5, rue Grenet                       | 04 74 43 29 |
| 38 | Grenoble         | 38100 | 11bis, cour Berliat                 | 04 76 43 27 |
| 39 | Dole             | 39100 | 10, rue la Sous-Préfecture          | 03 84 41 59 |
| 39 | Lens Le Sauteur  | 39000 | 33, rue Saint Desiré                | 03 84 41 59 |
| 40 | Dax              | 40100 | CC DAX 2000, gal. marchande Mamouth | 05 55 02 02 |
| 42 | St Etienne       | 42000 | 45, rue Charles de Gaulle           | 04 77 49 00 |
| 45 | Nantes (Orvault) | 44700 | 248, route de Vannes                | 02 40 59 53 |
| 45 | Orléans          | 45000 | 2 ter, Rue Royale                   | 38 62 76 76 |
| 47 | Agen             | 47000 | 134, bd. de la République           | 05 53 77 38 |
| 49 | Angers           | 49100 | 57, rue Baudrière                   | 01 25 34 27 |
| 51 | Châlons en Champ | 51000 | 47, rue de la Marne                 | 03 84 41 59 |

|    |                    |       |                                 |             |
|----|--------------------|-------|---------------------------------|-------------|
| 51 | Mourmelon-Le-Grand | 51400 | 18, rue Gal. Gouraud            | 03 26 66 49 |
| 54 | Nancy              | 54000 | 47, rue du Pont Mouja           | 03 83 30 45 |
| 55 | Verdun             | 55100 | 5, av. Garibaldi                | 03 29 86 78 |
| 56 | Vannes             | 56000 | 25, rue Joseph Lebriz           | 02 97 47 40 |
| 57 | Forbach            | 57600 | 1, place Aristide Briand        | 03 87 88 67 |
| 57 | Metz               | 57000 | 58, rue Fournier                | 03 87 74 65 |
| 57 | Thionville         | 57100 | 47 bis, rue de l'ancien Hôpital | 03 82 53 80 |
| 60 | Beauvais           | 60000 | 57, rue Gambetta                | 03 44 48 53 |
| 61 | Alençon            | 61000 | 15, rue aux Scieurs             | 02 33 26 11 |
| 64 | Biarritz           | 64200 | 60, av. Edouard                 | 05 59 24 39 |
| 62 | Calais             | 62100 | 159, bd. Lafayette              | 03 59 02 00 |
| 65 | Lourdes            | 65100 | 5, rue la Grotte                | 05 62 42 68 |
| 66 | Perpignan          | 66000 | 17, rue Maïly                   | 04 68 54 98 |
| 67 | Haguenau           | 67500 | 5, rue des Dominicains          | 03 88 63 88 |
| 69 | Lyon (Béme)        | 69008 | 14, rue Antoine Lumière         | 04 72 78 60 |
| 71 | Chalon/Seine       | 71100 | 43, rue Denon                   | 03 85 91 97 |
| 71 | Macon              | 71000 | 19, rue Gabriel Jeanton         | 03 85 39 52 |
| 71 | Montceau-Les-Mines | 71300 | 29, rue de la République        | 03 85 52 49 |

|    |                         |       |  |  |
|----|-------------------------|-------|--|--|
| 71 | Le Creusot              | 71200 |  |  |
| 73 | Chambery                | 73000 |  |  |
| 74 | Anancy                  | 74000 |  |  |
| 73 | Aix les Bains           | 73100 |  |  |
| 75 | Paris 17 <sup>ème</sup> | 75017 |  |  |
| 76 | Rouen                   | 76100 |  |  |
| 77 | Chelles                 | 77500 |  |  |
| 77 | Fontainebleau           | 77300 |  |  |
| 77 | Meaux                   | 77100 |  |  |
| 77 | Pontault Combault       | 77340 |  |  |
| 78 | Elancourt               | 78990 |  |  |
| 78 | Maisons Laffitte        | 78600 |  |  |
| 78 | Montigny Le Bretonneux  | 78180 |  |  |
| 78 | Poissy                  | 78340 |  |  |
| 81 | Albi                    | 81000 |  |  |
| 81 | Castres                 | 81100 |  |  |



# Micro

ÉLECTRONIQUE

DE 110  
MAGASINS

CLUB

# Dif

**Achète! Vends!  
Echange!**

et viens **tester**  
les toutes dernières  
**NOUVEAUTÉS**  
dans notre Espace Club.



Point Blank



Crime Killer



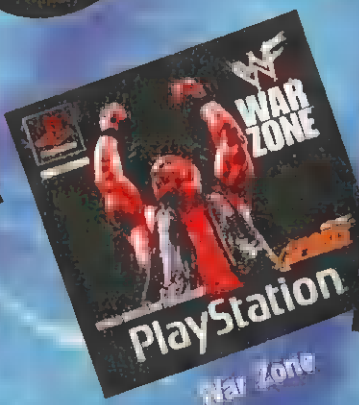
Road Rash



Coupe du Monde 98



Colin McRae Rally



War Zone



Alundra



MIB

PROCHAINEMENT

ouverture de 17 nouveaux  
magasins Difintel-Micro

- Bayeux • Villeneuve-sur-Lot
- Locmigne • Agen • Saintes
- Montbéliard • Lorient
- Aix-en-Provence • Bourg-La-Reine
- Auch • Voiron • Tours
- Castres • Paris 20<sup>ème</sup>
- ESPAGNE : 3 ouvertures

SPECIALISTE  
DU JEU  
EN RÉSEAU

Web  
http://www.difintel-micro.com

Difintel-Micro présente en exclusivité  
les rendez-vous du **CLUB**



JOURNÉE

**Colin Mac Rae  
RALLY**

**Samedi 11 Juillet**

**Codemasters**



**AU PROGRAMME :**  
Viens tester tes performances  
de "pilote" chez Dif!  
à gagner :  
porte-clés, Tee-shirts ....

Découpe ce mémo  
et conserve-le  
précieusement...



Liste des  
magasins  
2015  
Difintel

|                                  |                                       |                |   |  |                |  |   |                 |
|----------------------------------|---------------------------------------|----------------|---|--|----------------|--|---|-----------------|
| 71 Le Creusot 71200              | 189, rue du Maréchal Foch             | 03 85 58 08 02 | 83 Draguignan 83300                         | 9, rue Labat                             | 04 94 68 92 55 | 93 Tremblay-en-France 93290                | 35, av. Pasteur                         | 01 49 19 19 19  |
| 73 Chambéry 73000                | 5, rue Trésorec                       | 04 79 62 27 22 | 83 St Raphaël 83700                         | 96, rue Charles Gounod                   | 04 94 82 29 00 | 93 Villernombelle 93250                    | 20, av. D'Outre Bon                     | 01 55 21 11 11  |
| 74 Annecy 74000                  | Gal. de l'Émeraude - 46, rue Sommelet | 04 50 52 86 02 | 83 Toulon 83000                             | 24, rue Pierre Semard                    | 04 94 91 17 91 | 94 Champigny 94500                         | 22, rue Albert Thomas                   | 01 48 81 10 16  |
| 75 Aix les Bains 73100           | Grand Passage - B, rue du Casino      | 04 79 34 08 01 | 84 Orange 84100                             | 8, rue Notre-Dame                        | 04 90 34 47 13 | 94 Charenton/Bercy 2 94220                 | CC Bercy 2, Place de l'Europe           | 01 43 78 69 30  |
| 75 Paris 17 <sup>ème</sup> 75017 | 142, bd Berthier                      | 01 47 64 15 96 | 84 Valréas 84600                            | 64, cours J-Jaurès                       | 04 90 28 12 00 | 94 Maison Alfort 94700                     | 5, av. de la République                 | 01 48 93 35 14  |
| 77 Rouen 76100                   | 129, rue Saint Sever                  | 02 35 73 68 50 | 87 Limoges 87000                            | 4, rue de l'Éperon                       | 05 49 41 77 43 | 94 Nogent sur Seine 94130                  | 34, rue des Héros Nogentais             | 01 48 75 76 32  |
| 77 Chelles 77500                 | 11, rue du Maréchal Foch              | 01 64 21 55 44 | 89 Auxerre 89000                            | 6, rue Lantecot                          | 05 55 33 74 43 | 94 St Maur 94100                           | 5, rue du rond point de Créteil         | 01 48 66 56 32  |
| 77 Fontainebleau 77300           | 4, rue de la Cloche                   | 01 60 71 91 14 | 91 St Germain les Corbeil 91250             | 54, rue de Paris                         | 03 86 72 95 11 | 94 Villejuif 94800                         | 1, rue Georges Lebigot                  | 01 46 78 43 76  |
| 77 Meaux 77100                   | 3, rue Darnet                         | 01 64 34 29 08 | 91 CC de la Croix Verte - Place de l'Europe | CC de la Croix Verte - Place de l'Europe | 01 60 75 93 00 | 94 Argenteuil 95100                        | 23, rue Antonin Georges Belin           | 01 30 76 17 17  |
| 77 Pontault Combault 77340       | Av. Charles Roussel                   | 01 60 29 53 76 | 91 Vry Châtillon 91170                      | 16, place des martyrs de Chateaubriand   | 01 69 21 24 64 | 95 Pontoise 95300                          | 17, rue de l'Hôtel de Ville             | 01 30 75 17 61  |
| 78 Elancourt 78990               | C.C. des 7 Mares, Pl. du Commerce     | 01 30 13 87 30 | 92 Asnières 92600                           | 48, Grande Rue Charles De Gaulle         | 01 47 93 67 38 | 95 St Gratien 95210                        | 10, place François Truffaut             | 01 34 17 11 33  |
| 78 Maisons Laffitte 78600        | 2 Gal. du Vieux Maison                | 01 39 62 48 34 | 92 Cachan 92230                             | 7, rue Camille Desmoulins                | 01 47 40 08 15 | 95 Sarcelles 95200                         | CC rue des Flanées riveau - 1 le Marché | 01 39 92 47 16  |
| 78 Montigny le Bretonneux 78180  | 14 bis, place Paul Claudel            | 01 39 44 06 76 | 92 Neuilly sur seine 92200                  | 9, rue de Longchamps                     | 01 47 45 17 97 | 98 Nouméa 98800                            | 139, RT BP Vallée des Colonnes          | 00 687 26 43 34 |
| 81 Poissy 78340                  | 79, rue du 11 Novembre                | 01 39 06 06 06 | 92 Levallois Perret 92300                   | CC BelEst 28, m. du Général de Gaulle    | 01 49 72 74 01 | SUSSE : Rue Gourgas 4,                     |   | 022 800 17 27   |
| 81 Albi 81000                    | 25, rue Cécile                        | 05 63 49 02 99 | 93 Ragnolet 93170                           | 6, rue de l'Eglise                       | 01 43 30 24 25 | Rue du Rhone 46, (La Tête dans les Nuages) |   | 022 310 63 64   |
| 81 Castres 81100                 | C.C./Géant Casino, rte de Mazamet     | 05 63 49 02 99 | 93 Livry Gargan 93190                       |  |                |  |   |                 |



# SOUKAIGI

On peut voir les points de vie des monstres.



*Avec Soukaigi, Square Soft continue sa diversification avec un nouveau genre : le beat them all 3D. Jusqu'à présent, on avait eu droit à un seul ratage avec Front Mission Alternative... Alors suspense : qu'en est-il de Soukaigi ?*

**S**oukaigi est un beat them all en 3D, un peu dans le genre de Ninja Tenchu ou de Nightmare Creatures. On peut modifier la vue et régler la hauteur de la caméra pour toujours garder une bonne vision du terrain et des adversaires. Votre héros possède un certain nombre de coups spéciaux et de magies permettant notamment d'attaquer à distance. L'incantation des magies prend pas mal de temps. Par contre elles sont très puissantes. Sinon, il vous reste les bons vieux Combos. En avançant dans le jeu, vous récupérez d'autres personnages, chacun utilisant son propre type d'armes : arc, bâton, sabre... Entre chaque niveau, et suivant le nombre d'ennemis abattus, vous aurez des points d'expérience. Vous pourrez enfin répartir des points dans vos caractéristiques.

comme l'attaque, la défense... ce qui donne un soupçon RPG à ce jeu. Dans chaque niveau, vous devrez éliminer des sortes de grosses pierres rouges qui sont invulnérables aux attaques à distance. Ce sont elles qui invoquent les "petits" monstres qui viendront vous ennuyer. Vous n'êtes pas obligé de tous les éliminer. Au contraire, parfois mieux vaut éviter certains combats, mais vous devrez liquider le traditionnel boss de fin de niveau, ce qui n'est pas une sinécure. Enfin, il n'y a pas que de la baston, parfois il va falloir vous repérer dans un niveau pour trouver la sortie à travers un vrai labyrinthe. Mieux vaut sauvegarder assez souvent. Le jeu est bourré de scènes cinématiques, même si elles ne sont pas toujours excellentes. Disons que le très bon côtoie l'assez moyen.

Le pentacle magique.



## AVIS OUI !

Soukaigi est vraiment impressionnant sur le plan des graphismes. Ils sont très variés et l'on peut choisir et modifier sa vue de façon précise. La maniabilité est tout à fait honnête, et de plus on peut jouer avec le pad Dual Shock.

La durée de vie est longue, il faut dire que sur trois CD, il y a la place pour mettre plein de scènes cinématiques et pas mal de jeu aussi.

Les musiques sont superbes. Bref, Soukaigi est une réussite, comme on aimerait en voir plus souvent.



PANDA



Une attaque qui n'est pas sans rappeler le Kaio Ken de Sangokhu.



Une magie très efficace en protection.

## AVIS O

Après avoir j'attendais c décu plein



Ni mou réal Squ sa El

CIA



Une vue bien pratique pour distinguer tous les éléments.

La barre de vie s'affiche quand on est touché.

L'arc est une arme vraiment peu efficace au corps à corps.

Ces plates-formes s'écroulent... pas de temps à perdre.

## AVIS OUI !

Après avoir vu les premières photos de Soukaigi, j'attendais ce jeu avec impatience. Je n'ai pas été déçue. Il s'agit d'un beat'em all, avec plein de magie et de coups spéciaux, qui se passe dans le Japon médiéval. Le système des angles de vue est génial, par rapport à Tenchu ou Nightmare Creatures. Enfin, les mouvements des persos sont très réalistes. Chaque geste est naturel. Squaresoft a assuré, encore une fois... sauf dans les scènes cinématiques. Elles sont bâclées et floues.

GIA

Les pierres rouges doivent être détruites.

- Version **IMPORT**
- Dialogues **JAPONAIS**
- Textes : **JAPONAIS**

- Développeur : **SQUARESOFT**
- Éditeur : **SQUARESOFT**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **D**

- **BEAT THEM ALL 3D**
- **1 JOUEUR**
- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **ÉLEVÉE**
- Niveaux de difficulté : **=**
- Continues : **=**
- Sauvegarde : **OUI**

## PRESENTATION

Avec trois CD, le jeu est rempli de scènes cinématiques, mais pas toutes top.

90%

## GRAPHISMES

Les éléments 3D sont de très belle qualité et très fins.

92%

## ANIMATION

C'est fluide et c'est rapide, bref tout ce qu'il faut.

90%

## MUSIQUE

Il n'y a pas à dire, du côté de la musique, Square Soft assure vraiment !

95%

## BRUITAGES

Ils sont soignés et bien échantillonnés.

87%

## DUREE DE VIE

Le jeu est long et difficile, bref de longues heures de jeu devant vous...

94%

## JOUABILITE

Soukaigi s'en tire bien malgré le problème des mouvements de caméra.

89%

## INTERET

Soukaigi réussit le tour de force d'être un bon beat them all en 3D, à la fois beau, jouable et long. Bref, c'est ce qui se fait de mieux dans le genre.

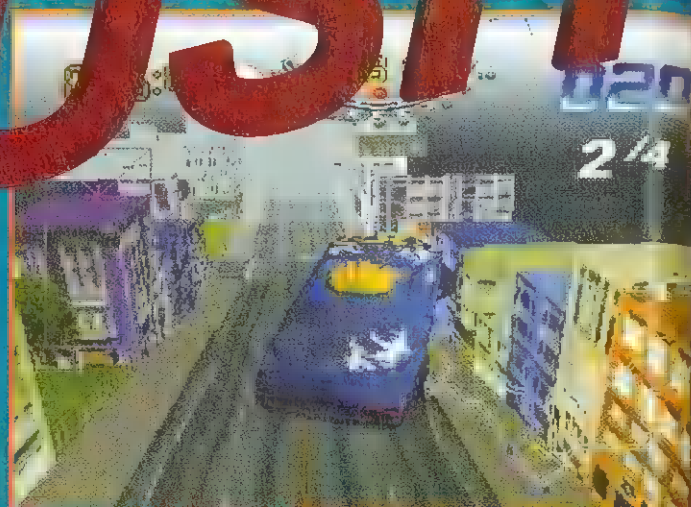
92%



# SAN FRANCISCO RUSH



De nuit, la mocheté des circuits est effroyable.



Un saut digne des pentes San Francisco !

San Francisco Rush pouvait, à la rigueur, permettre d'être mauvais sur la Nintendo 64, une console démunie en jeu de course. Mais, sur Playstation, la conversion fera partie des mauvaises blagues de l'été.

**S**ouvenez-vous : la catastrophe San Francisco Rush sur Nintendo 64. Eh bien, Midway, un éditeur peu talentueux mais très actif, s'est mis en tête de l'adapter sur la Playstation. Avec Gran Turismo, Need For Speed III et Rage Racer entre autres, la barre a été placée très haut. De la part de Midway, on pouvait s'attendre au pire. Nous n'avons pas été déçus, le pire est bien au rendez-vous ! Enfin, avant d'énoncer les défauts, présentons objectivement SFR. Au départ, quatre voitures, toutes bleues, sont disponibles. La voiture de débutant propose un contrôle plus précis, mais une vitesse moindre ; la voiture d'expert, au contraire. Les courses se déroulent uniquement dans les

rues de San Francisco, avec ses pentes monstrueuses, ses tramways historiques et ses quartiers pittoresques. L'originalité du jeu tient à la présence de bonus dans les circuits. On peut quitter le tracé de la route et trouver ces bonus sous forme de cubes. Trois vies sont disponibles. Passons maintenant à la longue liste des défauts. D'abord, les temps de chargement sont abusifs. Pour une heure de jeu, vous attendrez environ 40 minutes. Ensuite, la maniabilité est beaucoup trop sensible. Un petit coup dans une

direction et vous faites une embardée monstrueuse. Ce défaut est amoindri si on prend la voiture du débutant, mais la vitesse est alors bien trop faible pour gagner une course. Ensuite, les graphismes sont moches, et les circuits de nuit achèvent la réalisation minable du jeu. Au final, San Francisco Rush ne réserve aucune surprise. Il est comme on l'attendait : pour



Les voitures ressemblent à des boîtes à savon.



Certains bonus sont cachés hors des circuits.

## AVIS NON !

Décidément, ce mois-ci les daubes se suivent et se ressemblent. San Francisco Rush sur Nintendo 64, ce n'était déjà pas un chef-d'œuvre ; sur Playstation, c'est du suicide. Avec tous les bons jeux de caisses à côté, seuls les moins informés se feront arnaquer par cette catastrophe. Le jeu propose aussi un mode 2 joueurs en link, au cas où un autre badaud l'aurait également acheté. GT est un dieu sur PC, mais sur console, ses jeux oscillent entre le mauvais et l'exécration. Espérons que SFR sur PC sera bien meilleur...



GIA

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : MIDWAY
- Editeur : GT INTERACTIVE
- Prix : D
- 1-2 JOUEUR SIMULTANÉMENT
- COURSE DE VOITURES

- PRÉSENTATION**  
Aucune : chargement de quelques minutes entre chaque écran.
- GRAPHISMES**  
Les voitures ressemblent à des boîtes à savon bleues !!
- ANIMATION**  
Assez rapide, quelques clippings, elle tient à peu près la route.
- MUSIQUE**  
BEURKK !!! Prenez le temps de la supprimer.
- BRUITAGES**  
Du même acabit que les musiques.
- DURÉE DE VIE**  
Ceux qui aiment joueront longtemps...
- JOUABILITÉ**  
La direction des voitures est bien trop sensible !
- INTERET**  
Quelle honte ! Quelle daube ! La maniabilité est horrible et la réalisation pue des pieds !

**Profitez de cet**  
**Un Catalogue de 148 pages**  
**Des CADEAUX, en accumulant**  
**Un Choix Exceptionnel**  
**Toute production française**  
**Une Garantie d'Economie**  
**au "Prix Club Euro" (déjà -10%)**  
**Supplémentaire sur un seul**  
**Une livraison encore plus**  
**148 h par Colissimo) en com**  
**24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**  
**En échange de tous ces priv**  
**acheter 3 Jeux Console, CD**  
**Club par an, pendant 2 ans, n**







*Thunder Force 5, le shoot them up légendaire qui a fait les beaux jours de la Megadrive puis de la Saturn, débarque sur Playstation.*

**T**hunder Force 5 est un shoot them up à scrolling horizontal, dont plusieurs éléments sont modélisés en 3D pour donner un effet de relief au jeu. Il comporte sept niveaux. Il faudra finir les trois premiers dans l'ordre que vous désirez avant d'accéder enfin au quatrième tableau. Votre vaisseau possède deux tirs de base, un devant et un autre derrière. Il récupère des options permettant d'avoir des tirs plus puissants ainsi que des petits droïdes qui orbitent autour de lui. Ils ont deux fonctions : tout d'abord ils arrêtent les tirs ennemis, et ils servent aussi de réserve d'énergie permettant de larguer des superbombes. Du reste, ils se réduisent jusqu'à disparaître si vous les utilisez trop souvent car ils se rechargent doucement. A noter qu'il y a un mode pour regarder plusieurs illustrations en haute-résolution, ainsi qu'un autre montrant tout plein d'informations sur les boss et permettant de les admirer sous tous les angles. Il faut bien entendu avoir fini le jeu à fond pour bénéficier de tous ces plus.



Un boss bien galère à transformations multiples.



Une bonne bordée de missiles.



Un boss sort du coin de l'écran pour vous surprendre.

**PANDA**

## AVIS OUI !

Thunder Force 5 sur Saturn était excellent et il le reste sur Playstation. Si vous avez un pad Dual Shock, vous aurez les vibrations lorsque vous êtes touché. Le pad analogique peut s'utiliser même s'il se révèle un peu moins précis. Le jeu est très maniable, et propose même un armement assez original. Les boss sont gigantesques, bref ce jeu passionnera tous les fans du genre. Il reste un petit peu moins bon que Darius-G, mais vous passerez de grands moments.



Version : **IMPORT**  
Dialogues :  
Textes :

● Développeur : **TECHNO SOFT**  
● Éditeur : **TECHNO SOFT**  
● Prix : **D**  
● 1 JOUEUR  
● **SHOOT THEM UP**

### PRESENTATION

Une belle scène cinématique en images de synthèse.

### GRAPHISMES

Les décors sont beaux et les ennemis très colorés.

### ANIMATION

Le scrolling est rapide mais il y a quelques ralentissements.

### MUSIQUE

Très speed, elle met tout de suite dans l'ambiance.

### BRUITAGES

Les bruitages sont réussis et bien échantillonnés.

### DUREE DE VIE

Le jeu vous tiendra en haleine quelques bonnes heures.

### JOUABILITE

Le vaisseau répond au doigt et à l'œil !

## INTERET

Un peu moins bon sur Playstation que sur Saturn. Les fans adoreront tout de même.

**89%**

# THUNDER FORCE



Le bouclier est une option à ramasser d'urgence.



# THE LAST BLADE

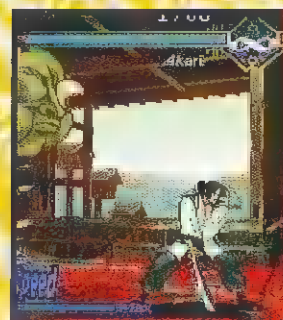
*Last Blade, enfin un titre original. Au premier coup d'œil, on lui trouve une étrange ressemblance avec Samurai Shodown. Mais Last Blade est-il aussi abouti ?*

**P**our faire un bon jeu de baston dans le plus pur style samouraï, il faut un scrolling en 2D, des décors magnifiques dans un cadre médiéval, des musiques relaxantes et empreintes de nostalgie, un bon paquet de sang, des combats trépidants à l'arme blanche, une maniabilité sans faille et une pincée d'effets de zoom. On obtient alors Samurai Shodown 2 qui reste une référence. Last Blade y ressemble beaucoup. On retrouve en tout une quinzaine de combattants, qui ont tous une spécialité comme vous vous en

doutez. Du petit pêcheur de tortues ou gros bourrin avec ses deux katanas, la gente humaine est bien ! Il y a deux façons différentes de combattre : Speed ou Power. Donc, vitesse ou force, à vous de choisir. Les aires de combat sont parfois très larges et les décors de fond de toute beauté ; bien sûr le système de la barre de Power est repris et vous permet de lancer une ultime Furie ravageuse. Si vous avez une NG CD de base, nous vous conseillons d'utiliser le Short Mode. En effet, le Story Mode possède des temps de loading affligeants et répétés ! Donc, à moins d'avoir une Neo Geo CDZ ou d'être très patient, vous ne verrez jamais les scènes d'intro qui vous donnent des bribes de scénario, dommage...

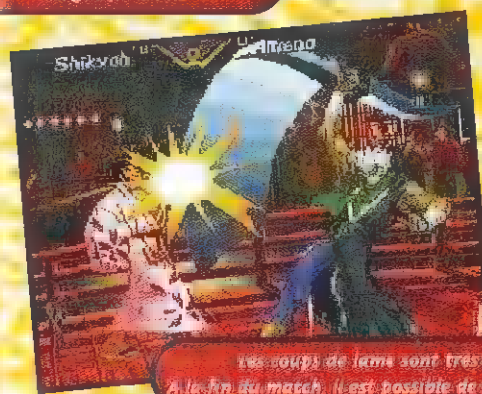
## TIPS !

Pour jouer avec les deux et demi boss cachés, faites six fois C, quatre fois B, et trois fois C sur l'écran de présentation des persos, et en moins de trois secondes.



Regardez à gauche, c'est un coup spécial assez original et plutôt joli non ?

Ce stage est somptueux et le petit pépé s'en prend plein la tronche !



Les coups de lame sont très bien représentés à l'écran. À la fin du match, il est possible de trancher en deux son adversaire.

## AVIS OUI, MAIS...

Les temps de chargement sont très nombreux et très lents, mais ce défaut est compensé par la présence du Short Mode qui passe outre toutes les cinématiques. Le jeu est nouveau, mais pas son principe ! Quoi qu'il en soit, il est très maniable avec de nombreux persos, les stages sont magnifiques et larges, les Furies et les coups spéciaux sont bien rendus, la maniabilité est bonne, l'ambiance musicale et les bruitages aussi. Bref, j'ai bien aimé, mais je le conseille en occasion pour les possesseurs d'une NG CD, neuf pour ceux qui ont une NG CDZ.



SWITCH

Version : OFFICIELLE  
Dialogues : ANGLAIS  
Textes : ANGLAIS

● Développeur : SNK  
● Éditeur : SNK  
● Prix : D  
● 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
● BASTON

## PRÉSENTATION

Une intro qui nous plonge chez les ninjas.

89%

## GRAPHISMES

Style Samurai Shodown avec des stages vastes et colorés.

92%

## ANIMATION

Les persos, parfois très gros, bougent de façon fluide et rapide.

90%

## MUSIQUE

D'un style 100 % nippon, vous vous sentirez un samouraï.

85%

## BRUITAGES

Des bruitages nombreux et réalistes.

88%

## DUREE DE VIE

Moyenne. Mais les fans de baston y reviendront.

80%

## JOUABILITE

Rien à redire : le pad est toujours ce qui se fait de mieux.

92%

## INTERET

Un très bon jeu si on ne possède pas le dernier ou le second volets de la série des SamSho.

84%



# Wetrix

Même si les capacités mentales des membres de cette rédaction ne sont pas très développées, nous n'avons rien contre les jeux de réflexion. A priori, les consoles qui bénéficient de technologies avancées ne sont pas vraiment idéales pour accueillir ce genre de titres. Un préjugé qui se discute.

**D**ans ce jeu de réflexion vous devrez construire des piscines pour stocker l'eau qui tombe du ciel. Vous les construirez, avec des murs de formes géométriques qui tombent du ciel, sur une plate-forme en 3D qui flotte dans l'espace. Le but est d'édifier plusieurs bassins afin d'éviter toute fuite d'eau. Outre les pièces géométriques et les baquets d'eau, il y a aussi des bombes qui perforent la plate-forme, augmentant ainsi votre seuil critique de niveau d'eau. Si vous réparez, vous obtenez un bonus de réparation. Il vaut mieux placer les bombes en dehors des bassins, car sinon c'est le Game Over immédiat. Heureusement il n'y a pas que les bombes qui tombent, il y a aussi des sortes de météores qui assèchent vos lacs, vous octroyant un sursis. Parfois lorsque vous passez de

niveau, des glaçons gèlent vos lacs. Si bien que lorsque vous rajoutez de l'eau, le niveau n'augmente pas. C'est lorsque la glace fond que les choses se corsent puisque le niveau

Le jeu à deux est très sympathique mais vous prendrez plus de plaisir avec Tetris ou le Docteur Mario.

Les pièces vertes gommement les défauts de vos constructions. Pratique pour faire de beaux bassins.

d'eau augmente alors d'un coup. Forcément, vos constructions ne seront pas toujours parfaites et des pièces vertes vous permettront de parfaire vos différents bassins, baissant ainsi le niveau d'eau et diminuant le risque de fuites. Une fois toutes ces petites règles en main, vous pourrez prendre du plaisir à jouer à Wetrix, si vous arrivez aussi à bien calibrer vos assemblages, car il se font grâce à un système d'ombres pas très précis et si vous supportez les couleurs flashies désagréables même à moyen terme.

Le mode Handicap vous propose des surfaces gelées ou trouées, à réserver aux très bons joueurs.

Si vous ne vous en sortez pas trop mal, un arc-en-ciel apparaît. Le résultat est plutôt beau non ?

Un mode Entraînement est disponible. Ici vous devez construire un mur d'enceinte.

## AVIS OUI, MAIS...

Les dérivés de Tetris sont toujours intéressants puisque le principe de base est génial. Dans Wetrix, les règles sont un peu complexes et l'assemblage de vos pièces demandera un peu d'entraînement, le système d'ombres étant imprécis, voire crispant. Il est possible de zoomer et de faire pivoter la surface plane servant à la construction, ce qui vous laisse une entière liberté pour les angles de caméra. Les accros de la réflexion passeront outre les couleurs bizarres utilisées en fond de décor, qui à long terme, filent mal au crâne.

## SWITCH

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : ZED TWO
- Editeur : OCEAN
- Prix : D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- TETRIS HUMIDE

### PRESENTATION

Rien d'extraordinaire, pas l'ombre d'une intro.

### GRAPHISMES

Les couleurs cheelous filent mal au crâne.

### ANIMATION

Inexistante dans ce genre de jeu.

### MUSIQUE

Des musiques sympathiques, sans plus.

### BRUITAGES

Bruits d'eau, explosions. Peu nombreux mais de qualité.

### DUREE DE VIE

Le jeu est assez stressant et le principe étrange.

### JOUABILITE

Les pièces sont difficiles à ajuster à cause du système d'ombres.

### INTERET

Encore un dérivé de Tetris. Certains s'amuseront, d'autres pas du tout.

75%

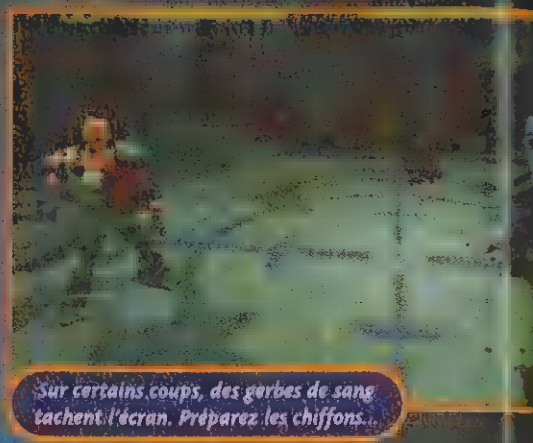


prix variables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de toutes les marques-chaînes sont déposées par leurs propriétaires. Pour plus de détails, consultez les prospectus disponibles.





On peut voler dans les airs à volonté.



Sur certains coups, des gerbes de sang tachent l'écran. Préparez les chiffons...

Malheureusement, les fans de baston sortent peu nombreux sur N64, et à chaque fois on se sent écartelé devant la médiocrité des titres.



Avec leur armure, les combattants sont invulnérables pendant un laps de temps.

**M**idway est un développeur très productif. En matière de baston, il nous avait déjà servi War Gods, Dark Rift, Mortal Kombat Trilogy, Mortal Kombat Mythologies, et d'autres bijoux du même acabit. Arrive donc le tout nouveau tout chaud Bio Freaks, qui reste dans la même esprit que ses prédécesseurs, à savoir des clones bien gorges de Mortal Kombat. Bio Freaks vous propose d'incarner des mutants. Tous ont des grosses prothèses à la place des bras. Ils ont pour doux noms Sabotage, Purge, Zipperhead ou encore Bullzeye. La grande innovation de Bio Freaks est l'apparition d'armures. Quand la

jaque correspondante le permet, les persos peuvent sortir une protection de couleur plutôt argentée/dorée. A l'abri de cette carcasse, aucun tir ne peut les toucher. Ils peuvent aussi sauter très haut, un peu comme dans X-Men vs Street Fighter. Mais attention, la référence ne va pas plus loin. Malgré les coups spéciaux violents dans les menus, les combats se résument souvent à la technique basique : je te tape, tu me tapes, on se tape. Bref, même si les graphismes et l'animation tiennent la route, la jouabilité laisse à désirer. Ce qui élève Bio Freaks au rang de cancre absolu sur N64.

## AVIS NON !

Quand verrons-nous un bon jeu de baston sur N64 ? C'est triste à dire, mais après plus de deux ans d'existence, la Nintendo 64 peine à s'imposer au niveau de la baston et de l'aventure. Sa ludothèque s'étoffe, mais hélas ! souvent avec des mauvais jeux (signés Midway). Avec Bio Freaks, on a encore droit à une GROSSE DAUBE, mais ça, on s'en doutait. La maniabilité est pourrie et les décors sont à gerber. Alors, économisez vos sous, et si vous voulez de la bonne baston, achetez-vous une Playstation ou une Saturn.

GIA



Les décors sont vraiment laids et criards.

Une deuxième vue subjective peut être déclenchée.



- Version OFFICIELLE
- Dialogues ANGLAIS
- Textes ANGLAIS

- Developpeur : MIDWAY
- Editeur : GT INTERACTIVE
- Prix : E
- 1-2 JOUEURS SIMULTANEMENT
- DAUBE 3D

### PRESENTATION

Rien de transcendant.

### GRAPHISMES

Rouges, verts ou bleus. Le reste est très fade.

### ANIMATION

Honnête, mais les combattants sont un peu balourds.

### MUSIQUE

Jouez sans le son !

### BRUITAGES

Huili... bipp... greve... on dirait des cochons en rut.

### DUREE DE VIE

Huit persos, mais aurez-vous le courage de découvrir les autres ?

### JOUABILITE

Bizarre. Il faut un petit moment avant de comprendre.

### INTERET

La palme d'or du plus mauvais jeu baston sur N64, qui n'avait pas besoin de ça ! Bravo GT !

56%

297%

Le

à retourner

☐ OUI, je

☐ Je joins mon

Nom : .....

Adresse : .....

Code postal : L L



# ENTREZ DANS L'UNIVERS NINTENDO ABONNEZ-VOUS !



Bénéficiez de 2 mois  
de lecture **GRATUITE**

11 numéros pour  
**297<sup>F</sup>** seulement au lieu de **363<sup>F</sup>**

Le **seul** magazine officiel Nintendo

## BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe affranchie à : NINTENDO Magazine - Service Abonnements BP 53 - 77932 Perthes Cedex

☐ **OUI**, je m'abonne à **NINTENDO Magazine** pour 11 numéros au prix de **297 F\*** au lieu de ~~363 F~~.

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de NINTENDO Magazine.

Nom : ..... Prénom : ..... Date de naissance : [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Adresse : .....

Code postal : [ ] [ ] [ ] [ ] Ville : .....

\*Tarif valable en France Métropolitaine. Tarifs étrangers nous consulter au : 01 64 81 20 23



# KICK OFF WORLD

Dans la série *Léon-ressors-du-placard-le-cadavre-de-grand-mère* voici le retour de l'ancêtre des jeux de foot, *Kick Off*. A l'époque, les possesseurs d'Amiga et d'Atari ST adoraient voir des petites fourmis jouer au foot... Mais qu'en est-il à l'heure des 32 bits ?

**K**ick Off World a l'avantage de proposer deux jeux en un, puisque la version originale, où les joueurs sont manuscrits et jouent à toute beringue, est disponible. Bien sûr, elle a été convertie en tenant compte des possibilités de la Playstation, mais le principe reste le même. Vous avez également droit à un deuxième jeu, plus dans l'air du temps, et dans lequel vous disputerez plusieurs champion-

nats. Vous pourrez aussi inviter trois potes pour occuper vos soirées, pendant que les filles glousseront dans la salle de balles. Un mode Entraînement est disponible pour travailler certaines actions, comme les pénalties ou les centres. Il n'y a pas de menus d'options, pour élaborer de savants réglages, l'optique du jeu étant clairement arcade. Les joueurs peuvent taper, tirer au but, centrer, taper. Bref, vous pouvez

construire quelques belles actions après un bon entraînement. Les commentaires sont en français, et vous aurez le plaisir de sauvegarder vos exploits sur la Memory Card.

Une bonne sortie du gardien dans les pieds de l'attaquant.

Vous retrouverez le vieux Kick Off amélioré...

Un tacle dangereux dans la surface.

Un coup franc bien placé.

Eh oui, Panda efface trois défenseurs

## AVIS NON !

Ce n'est pas parce que les commentaires à la télé sont nuls qu'il faut faire pareil. Ma foi, j'ai été déçu par ce *Kick Off World* : une réalisation à la limite du potable au service d'une jouabilité très moyenne... Les fans de la première heure préféreront certainement la version "originale" un peu retravaillée. De plus, pour un jeu qui se veut très arcade, les temps de chargement sont trop longs, et la prise en main trop compliquée. Bref, j'ai pas accroché. Dommage, car il y avait quelques bonnes idées.

PANDA

Version : OFFICIELLE  
Dialogues : FRANÇAIS  
Textes : FRANÇAIS

Développeur : FUNSOFT  
Editeur : FUNSOFT  
Prix : D  
1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
FOOT

### PRESENTATION

Une intro bien nulle. 75%

### GRAPHISMES

Très dépouillés, vides même, et pas beaux. 80%

### ANIMATION

Pas aussi rapide qu'on aurait pu le croire pour un *Kick Off*. 83%

### MUSIQUE

Disons qu'il n'y en a pas... 40%

### BRUITAGES

Les commentaires sont à côté de la plaque et les bruitages ratés. 70%

### DUREE DE VIE

Si vous accrochez, le jeu vous tiendra en haleine longtemps... 84%

### JOUABILITE

Impossible de reconfigurer les boutons. 70%

### INTERET

Quelques idées, une maniabilité douteuse et des graphismes repoussants. Trop moyen. 80%



# WARGAMES

Il est clair que parfois les apparences sont trompeuses. Eh bien Wargames en est bien un exemple car comme son nom ne l'indique pas, c'est un jeu d'action dans le genre de Return Fire.

**D**ans Wargames, vous allez devoir effectuer un grand nombre de missions militaires, mais pas vraiment tactiques, pour lesquelles vous disposez de véhicules. Cela va de la jeep, très rapide mais avec un armement et un blindage ridicules, au tank lourd avec missiles, en passant par le camion blindé qui transporte des fantassins armés de bazooka. Les missions se divisent en plusieurs parties, avec pour objectif, dans la plupart des cas, la destruction de l'ennemi, ou l'escorte et la protection d'espions. Wargames est un jeu d'action pur mais ce n'est pas vous le chef... il faut suivre les ordres ! Il y a deux vues disponibles : une subjective en 3D qui est assez jolie, une vue de dessus qui est beaucoup plus claire et plus jouable, notamment pour pouvoir viser. Pour percer les défenses adverses qui sont parfois très renforcées, je ne saurais trop vous conseiller la tactique du "avancer puis reculer". Ou encore pour les plus lâches, d'avancer case à case pour arriver à la distance exacte où vous pourrez tirer sur la tourelle adverse sans qu'elle ne riposte.



Le radar est très utile pour repérer certains ennemis isolés.



Cette vue est très jolie, mais moyennement jouable.



Mes savants sont en train d'espionner cette base.



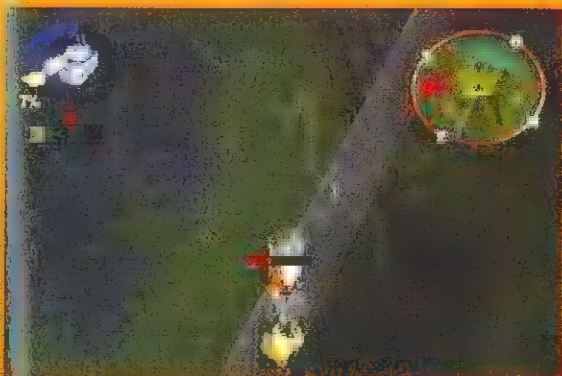
Les "deux-pattes" sont assez difficiles à détruire... enfin parfois ils laissent derrière eux une bonne option.

## AVIS OUI, MAIS !

Wargames est exactement le type du jeu sympa, sans plus. Il bénéficie d'une réalisation technique assez soignée, d'une rapide prise en main, et possède une bonne durée de vie. Certes, le scénario est déplorable et le jeu assez bourrin, mais c'est pas vraiment grave, on a l'habitude. Finalement, on passe un moment agréable et on s'amuse, mais la question qui fait mal est : cela vaut vraiment 350 francs ? Bref un jeu moyen qui plaira aux fans du genre, mais qui n'est pas indispensable, loin de là !



PANDA



Sur ce coup là, j'ai été un peu trop bourrin...

Version : OFFICIELLE  
Dialogues : FRANÇAIS  
Textes : FRANÇAIS

Développeur : MGM  
Éditeur : ELECTRONIC ARTS  
Prix : 1  
1 JOUEUR  
ACTION 3D

### PRESENTATION

C'est très sobre, c'est le moins que l'on puisse dire.

80%

### GRAPHISMES

Ils sont sympas, sans être exceptionnels.

86%

### ANIMATION

Ce n'est pas franchement très rapide mais fluide.

85%

### MUSIQUE

On passe encore loin du chef-d'œuvre.

70%

### BRUITAGES

Bon, c'est honnête sans plus.

80%

### DURÉE DE VIE

Il y a pas mal de missions, de quoi vous occuper un bon moment.

89%

### JOUABILITÉ

La prise en main est très rapide.

85%

## INTERET

Wargames s'en tire pas mal mais se perd un peu dans l'océan des jeux moyens sur Playstation.

84%



# STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ÉCHANGE

En juillet - août, c'est la fête !!!  
Pour la coupe du monde,  
STOCK GAMES vous offre  
des tonnes de cadeaux,  
des promos sur l'occas



## Playstation

|                        |       |                        |       |
|------------------------|-------|------------------------|-------|
| COM'N CONQUER          | 129 F | RE-LOADED              | 149 F |
| COLONY WARS            | 199 F | LEGACY OF KAIN         | 99 F  |
| CYBERSLEED             | 99 F  | LONE SOLDIER           | 99 F  |
| CASPER                 | 199 F | LOST VICKING 2         | 199 F |
| CHEESY                 | 149 F | MAGIC CARPET           | 99 F  |
| CONTRA                 | 199 F | MICKEY WILD ADVENTURE  | 149 F |
| COOLBOARDER            | 149 F | MARVEL SUPER HEROES    | 199 F |
| COOLBOARDER 2          | 199 F | MORTAL KOMBAT 3        | 99 F  |
| CRASH BANDICOOT        | 149 F | MOTOR TOON 2           | 199 F |
| CHRONICLE OF THE SWORD | 199 F | MDK                    | 199 F |
| DESTRUCTION DERBY 2    | 149 F | MOTORACER              | 199 F |
| DAVIS CUP              | 199 F | NBA LIVE 97            | 149 F |
| DESCENT                | 99 F  | NEED FOR SPEED 2       | 199 F |
| DIE HARD TRILOGY       | 129 F | NBA JAM T.E            | 99 F  |
| DARK FORCES STAR WARS  | 199 F | NOVA STORM             | 99 F  |
| DARK STALKERS          | 199 F | NHL FACE OFF           | 99 F  |
| DEFCON 5               | 99 F  | OVERBLOOD              | 149 F |
| DISCWORLD              | 99 F  | ONLINE SOCCER          | 199 F |
| DISRUPTOR              | 199 F | ODD WORLD              | 199 F |
| DOOM                   | 149 F | PARAPPA THE RAPPER     | 199 F |
| CASTLEVANIA            | 249 F | PANDEMONIUM 2          | 199 F |
| COURIER CRISIS         | 199 F | POWER SERVE            | 149 F |
| EXHUMED                | 199 F | PRIMAL RAGE            | 149 F |
| EXPLOSIVE RACING       | 249 F | PETE SAMPRAS           | 199 F |
| EPIDEMIC               | 149 F | RALLY CROSS            | 199 F |
| EXCALIBUR              | 199 F | RID                    | 149 F |
| EXTREME PINBALL        | 149 F | RISK                   | 199 F |
| FIFA SOCCER 96         | 69 F  | RAPID RACER            | 199 F |
| FADE TO BLACK          | 99 F  | FORMULA ONE            | 99 F  |
| FIFA SOCCER 97         | 99 F  | RETURN FIRE            | 149 F |
| FIFA SOCCER 98         | 199 F | RESIDENT EVIL          | 199 F |
| POWER BOAT             | 249 F | RAGING SKIES           | 149 F |
| FORMULA ONE 97         | 249 F | XTREME GAMES           | 199 F |
| FINAL FANTASY VII      | 199 F | SHELL SHOCK            | 99 F  |
| FIRE STORM             | 99 F  | SPACE HULK             | 149 F |
| FIRE AND KLAU          | 149 F | STAR GLADIATOR         | 149 F |
| FIGHTING FORCE         | 249 F | SENNA KART DUEL        | 199 F |
| FINAL DOOM             | 199 F | SUIKODEN               | 149 F |
| GEX                    | 149 F | STREET FIGHTER ALPHA 2 | 149 F |
| G POLICE               | 249 F | STREET FIGHTER EX      | 199 F |
| GOAL STORM             | 99 F  | SPOT GOES TO HOLLYWOOD | 149 F |
| GUNSHIP                | 149 F | STAR FIGHTER 3000      | 99 F  |
| HERCULE                | 249 F | SAMOURAI SHODOWN       | 199 F |
| HI-OCTANE              | 69 F  | SPACE JAM              | 149 F |
| HEXEN                  | 199 F | SPACE HULK             | 149 F |
| INDEPENDANCE DAY       | 199 F | SPIDER                 | 149 F |
| IRON AND BLOOD         | 149 F | TETRIS PLUS            | 199 F |
| IN THE ZONE            | 99 F  | TOSHINDEN 2            | 149 F |
| JET RIDER              | 149 F | TEKKEN 2               | 149 F |
| JOHNNY BAZOOKATONE     | 99 F  | TOMB RAIDER 2          | 199 F |
| JONAH LOMU RUGBY       | 199 F | TOCA TOURING CAR       | 199 F |
| JURASSIC PARK 2        | 199 F | THEME HOSPITAL         | 249 F |
| JUMPING FLASH          | 99 F  | VANDAL HEARTS          | 149 F |
| JUMPING FLASH 2        | 199 F | WARHAMMER              | 149 F |
| KILEAK THE BLOOD       | 99 F  | WARCRAFT 2             | 199 F |
| KING'S FIELD 2         | 149 F | WORMS                  | 149 F |
| L'ODYSEE D'ABE         | 199 F | V RALLY                | 199 F |
| LOADED                 | 99 F  |                        |       |



**GRAN TURISMO**  
Course de voiture  
temps réel  
Texte en français  
Dispo debut mai

|                        |       |
|------------------------|-------|
| <b>GAMME PLATINIUM</b> |       |
| DIE HARD TRILOGY       | 169 F |
| WIPE OUT 2097          | 169 F |
| CRASH BANDICOOT        | 169 F |
| SOULBLADE              | 169 F |
| MICROMACHINE V3        | 149 F |
| SOVIET STRIKE          | 169 F |
| PORSCHE CHALLENGE      | 149 F |
| RIDGE RACER REVOLUTION | 169 F |
| DESTRUCTION DERBY 2    | 169 F |
| TEKKEN 2               | 169 F |
| SOULBLADE              | 169 F |

|                                     |       |
|-------------------------------------|-------|
| <b>PLAYSTATION Occasions</b>        |       |
| PLAYSTATION + 1 Jeu au choix à 99 F | 799 F |
| JOYPAD PSX                          | 69 F  |
| ALERTE ROUGE                        | 199 F |
| AGILE WARRIOR                       | 99 F  |
| AIR COMBAT                          | 99 F  |
| AIR COMBAT 2                        | 199 F |
| ACTUA SOCCER                        | 99 F  |
| ACTUA SOCCER 2                      | 199 F |
| ADIDAS POWER SOCCER                 | 99 F  |
| ADIDAS POWER SOCCER 2               | 199 F |
| ADVENTURE OF LOMAX                  | 199 F |
| AGILE WARRIOR                       | 99 F  |
| ANDRETTI RACING                     | 149 F |
| AREA 51                             | 199 F |
| ASSAULT RIGS                        | 99 F  |
| ALIEN TRILOGY                       | 149 F |
| A TV EVOLUTION                      | 199 F |
| ALONE IN THE DARK                   | 99 F  |
| ASSAULT RIGS                        | 99 F  |
| BURNING ROAD                        | 149 F |
| BATMAN FORERER                      | 199 F |
| BLOODY ROAR                         | 199 F |
| BREAK POINT                         | 149 F |
| BUST AND MOVE 2                     | 149 F |
| BUSBY 3D                            | 149 F |

**Console Playstation  
DUAL PACK**  
+30F de Bon d'achat  
**990 Francs**

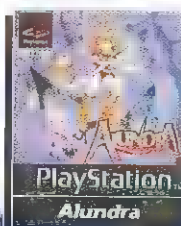
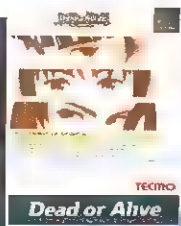
**PACK PLAYSTATION, 1390 Francs**  
Console Playstation DUAL PACK  
GRAN TURISMO + Carte Mémoire

Faites modifier votre Playstation !!!  
Pour avoir une Playstation Multistandard  
pour jeu FR-US-JAP, Pensez STOCK GAMES  
Modification Playstation + le câble RGB  
péritel (meilleure qualité d'image)  
pour 149 Francs !!!

Pour plus de renseignement,  
nous téléphoner au 01 46 33 07 83

## PLAYSTATION Neufs

|                             |       |
|-----------------------------|-------|
| CABLE RGB PLAYSTATION       | 59 F  |
| MEMORY CARD OFFICIELLE      | 129 F |
| JOY OFF ANALOG DOUB VIBRANT | 199 F |
| GRAN TURISMO                | 349 F |
| NEED FOR SPEED 3            | 329 F |
| ROAD RASH 3D                | 349 F |
| ALUNDRA                     | 349 F |
| RESIDENT EVIL 2             | 349 F |
| KLONOA                      | 329 F |
| ONE                         | 329 F |
| MORTAL KOMBAT 4             | 329 F |
| PRO PINBALL 2               | 329 F |
| COLLIN MAC RAE RALLY        | 329 F |
| COUPE DU MONDE 98           | 329 F |
| CIRCUIT BREAKERS            | 329 F |
| FORSKEN                     | 329 F |
| ADIDAS POWER SOCCER 98      | 329 F |
| STREET FIGHTER COLLECTION   | 329 F |
| DEAD OR ALIVE               | 329 F |
| HEART OF DARKNESS           | 329 F |
| RIVEN                       | 399 F |
| WLS '98                     | 329 F |



## Megadrive

|                              |      |                        |
|------------------------------|------|------------------------|
| <b>CONS. MEGADRIVE 179 F</b> |      |                        |
| JOYPAD D'ORIGINE             | 39 F | TAZ MANIA 69 F         |
| SONIC                        | 39 F | RISE OF THE ROBOT 99 F |
| SPACE HARRIER 2              | 69 F | TERMINATOR 2 99 F      |
| HANG ON                      | 69 F | SONIC 2 99 F           |
| COOL SPOT                    | 69 F | ECCOTHE DOLPHIN 2 99 F |
| JAMES POND 2                 | 69 F | ETERNAL CHAMPION 99 F  |
| FIFA SOCCER                  | 69 F | FLASHBACK 99 F         |
|                              |      | SPYROU 149 F           |
|                              |      | SONIC & KNUCKLES 149 F |
|                              |      | MR NUTZ 149 F          |
|                              |      | LE ROY LION 149 F      |
|                              |      | URBAN STRIKE 149 F     |
|                              |      | LAND STALKER 149 F     |
|                              |      | VIRTUA RACING 199 F    |

## Game Gear

|                                  |      |                       |
|----------------------------------|------|-----------------------|
| <b>GAME GEAR + COLUMNS 299 F</b> |      |                       |
| SONIC                            | 69 F | ECCO LE DOFFIN 2 99 F |
| PUTT AND PUTTER                  | 69 F | AXE BATTLER 99 F      |
| DEVILISH                         | 69 F | TERMINATOR 99 F       |
| AERIAL ASSAULT                   | 69 F | BATMAN RETURNS 99 F   |
| G-LOC AIR BATTLE                 | 69 F | WIMBLEDON 99 F        |
| KICK OFF                         | 69 F | WONDERBOY 99 F        |

|                        |       |
|------------------------|-------|
| <b>CONS. SUPER NIN</b> |       |
| JOYPAD D'ORIGINE       | 199 F |
| STARWING               | 199 F |
| STREET FIGHTER 2       | 199 F |
| JURASSIC PARK          | 199 F |
| MORTAL KOMBAT          | 199 F |
| STARWARS               | 199 F |
| PILOT WINGS            | 199 F |

## Super Nintendo

|                        |      |                        |
|------------------------|------|------------------------|
| <b>CONS. SUPER NIN</b> |      |                        |
| COOL SPOT              | 59 F | ZELDA 99 F             |
| TINY TOON              | 59 F | FLASHBACK 149 F        |
| AXELAY                 | 59 F | LE ROY LION 149 F      |
| MORTAL KOMBAT 2        | 99 F | ILLUSION OF TIME 149 F |
| SIMCITY                | 99 F | SECRET OF MANA 199 F   |
| FZERO                  | 99 F | DONKEY KONG 3 299 F    |
| EARTH WORM JIM 2       | 99 F |                        |

## Game Boy

|                           |       |  |
|---------------------------|-------|--|
| <b>GAME BOY POCKET NF</b> |       |  |
| GAME BOY + TETRIS         | 349 F |  |
| MARIO LAND 2              | 69 F  |  |
| KIRBY DREAM LAND          | 69 F  |  |
| MEGAMAN 2                 | 69 F  |  |
| ZELDA                     | 69 F  |  |
| EARTH WORM JIM            | 69 F  |  |
| DONKEY KONG               | 99 F  |  |



Les prix peuvent varier  
\* Offre valable

**ANTONY**  
9 Av de la Division  
BER B ouvert 7j  
**SAINT GERMAIN**  
5 Rue de Paris 781  
RER St Germain en  
VRY  
Place de l'Eglise 94  
Mairie d'Ivry

**ANTONY** RAYON M  
0 Rue des Halles 440  
**ANTONY**  
Rue J. Jacques Rouss  
ARNAIX  
Rue du Gnl Lambert  
ORBACH  
Avenue de Spicheren  
E HAVRE  
Bis Rue André Alber

**STOCK GAMES**  
Spécialiste du jeu vidéo  
www.dualnet.com/stockg

**3615**  
STOCK GAMES  
Nouveau Serveur  
sur Minitel !!!  
Catalogue de jeux  
logiciels à gagner  
sur internet



**POUR TOUT ACHAT  
DE 2 JEUX,  
STOCK GAMES  
VOUS OFFRE  
UN DINOBIMBO**

### Revendeurs, contactez-nous

Vous avez un magasin ou vous voulez concrétiser un projet d'ouverture prochaine ?  
STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES.  
STOCK GAMES, C'EST  
30 MAGASINS EN FRANCE  
- IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE DEPUIS 5 ANS -  
- LEADER SUR LE MARCHÉ DES JEUX VIDEO -  
- CENTRALE D'ACHATS PUISSANTE -  
- PAS DE DROIT D'ENTREE  
Pour plus d'information,

contacter Sébastien au 01 44 07 04 61

NOUVEAUX

**BOURGOIN** 11 Avenue Gambetta  
38300 Bourgoin 04 74 28 48 02  
**FORBACH** 6 Av. de Spicheren  
57600 FORBACH 03 87 87 13 93  
**CHOLET** 29 Rue de l'Orangerie  
49300 CHOLET 02 41 46 36 88  
**METZ** 58 Passage Serpenoise  
57000 METZ 03 87 36 63 63

## Nintendo 64

**LE PACK NINTENDO : 1489 F**  
Console Nintendo 64  
+ GT 64 + CARTE MEMOIRE

### NINTENDO 64 Neufs

JOYPAD D'ORIGINE 169 F  
MEMORY CARD N64 256K 79 F  
VIBREUR + MEMO 256K 149 F  
WETRIS 369 F  
BUST A MOVE 2 369 F  
ACTION REPLAY N64 369 F  
YOSHI'S STORY 369 F  
BANJO & KAZOOIE 399 F  
GOLDEN EYE 429 F  
FORSAKEN 64 479 F  
FIFA 98 479 F  
QUAKE 64 479 F  
MORTAL KOMBAT 4 479 F  
COUPE DU MONDE 98 499 F  
GT 64 499 F  
MYSTICAL NINJA 499 F

**NINTENDO 64 Occasions**  
CONSOLE NINTENDO 64  
+ MARIO 64 799 F

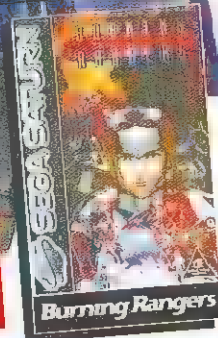
FIFA 64 199 F  
MARIO 64 199 F  
BLAST CORP 249 F  
WARGODS 249 F  
MARIO KART 64 249 F  
WAVE RACER 249 F  
DIDDY KONG RACING 269 F  
SHADOW OF THE EMPIRE 299 F  
PILOTWINGS 299 F  
TUROK 299 F  
HEXEN 299 F  
DOOM 299 F  
F1 POLE POSITION 299 F  
BOMBERMAN 64 299 F  
MISCHIEF MAKERS 299 F  
SNOWBOW KIDS 299 F  
LYLATWARS + VIBREUR 349 F  
NAGANO WINTER OLYMPIC 349 F



Console Nintendo 64  
+ Carte mémoire 256K  
**999 Francs**



Console Saturn Occaz  
+30F de Bon d'achat  
**399 Francs**



### SATURN Neufs

BURNING RANGERS 349 F  
SHINING FORCE 3 349 F  
WINTER HEAT 349 F  
PANZER DRAGON SAGA 349 F  
ATLANIS 349 F  
JOYPAD SATURN 69 F  
CABLE PERITEL 129 F

### SATURN IAP + 1 jeu

CARTE MPEG 399 F  
ADAPTATEUR JEU IAPUS 79 F  
ATHLETE KINGS 199 F  
COMMAND CONQUER 149 F  
DIE HARD ARCADE 149 F  
DRAGON BALL Z 2 149 F  
DRAGON FORCE 249 F  
DOOM 149 F  
FIGHTERS MEGAMIX 149 F  
FIFA 97 99 F  
MAGIC CARPET 99 F  
MYST 99 F  
MASS DESTRUCTION 199 F

### SATURN IAP + 1 jeu

MANX TT 399 F  
OLYMPIC SOCCER 79 F  
PANDEMONTUM 199 F  
PANZER DRAGON 2 149 F  
RAYMAN 149 F  
RESIDENT EVIL 149 F  
SEGA RALLY 149 F  
SONIC JAM 149 F  
SIM CITY 2000 149 F  
SKY TARGET 149 F  
TOMB RAIDER 99 F  
SEGA TOURING CAR 249 F  
TORICO 149 F  
ULTIMATE MK3 149 F

## Saturn

VIRTEA FIGHTER 2 99 F  
VIRTUAL ON 99 F  
WORLD WILDE SOCCER 97 99 F  
WORLD WILDE SOCCER 98 199 F  
WARCRAFT 2 199 F  
Pour d'autres titres en version Fr, US, ou Jap, nous tel.



Les prix peuvent varier d'une agence à l'autre sans préavis. Photos non contractuelles. Les marques présentées sont déposées. Offre valable dans la limite des stocks disponibles. \* Offre valable uniquement sur les jeux d'occasion à partir de 99 Frs, non cumulable avec carte de fidélité. Nos jeux occasions sont testés et garantis 6 mois.

|   |                                 |   |   |   |                                  |
|---|---------------------------------|---|---|---|----------------------------------|
| <b>ISSIEU CONSOLES</b>                            |                                 | <b>ISSIEU CD ROM NEO GEO NEC</b>              |   | <b>MONT-PARNASSE</b>  |                                  |
| 5 Rue des Ecoles 75005 Paris                      | M <sup>e</sup> Cardinal Lemoine | 13 Rue des Ecoles 75005 Paris                 | M <sup>e</sup> Cardinal Lemoine         | 4 Rue Campagne-Première 75014 Paris                         | M <sup>e</sup> Raspail           |
| 8 Bd Voltaire 75011 Paris                         | M <sup>e</sup> République       | 32 Rue de Rivoli 75004 Paris                  | M <sup>e</sup> St Paul / Hotel de Ville | 23 Rue d'Abbeville 75009 Paris                              | M <sup>e</sup> Poissonnière      |
| <b>ANTONY</b>                                     |                                 | <b>CLICHY</b>                                 |   | <b>VERSAILLES</b>   |                                  |
| 9 Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony | ouvert 7j/7 de 10h00 à 19h30    | 62 Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine      | M <sup>e</sup> Mairie de Clichy         | Ctr Com Les Manèges 78000 Versailles                        | ouvert 7j/7 RER C Versailles R.G |
| <b>SAINT GERMAIN</b>                              |                                 | <b>LA DEFENSE</b>                             |   | <b>CLAMART</b>  |                                  |
| 5 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye           | RER St Germain en Laye          | 71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux          | M <sup>e</sup> -RER La Défense          | Rue Pictonne 92140 Clamart                                  | ouvert 7j/7                      |
| <b>IVRY</b>                                       |                                 | <b>BEAUVAIS</b>                               |   | <b>BOURGOIN</b>   |                                  |
| Place de l'Eglise 94200 Ivry-S-Seine              | Mairie d'Ivry                   | Centre Commercial Franc Marché 60000 Beauvais | (Près du DARTY)                         | 11 Avenue Gambetta  | 38300 Bourgoin-Jallieu           |
| <b>NANTES</b>                                     |                                 | <b>CHOLET</b>                                 |   | <b>CANNES</b>   |                                  |
| 0 Rue des Halles 44000 Nantes                     |                                 | 29 Rue de l'Orangerie 49300 Cholet            |   | 64 Boulevard Carnot 06400 Cannes                            |                                  |
| <b>ARHAIX</b>                                     |                                 | <b>MARSEILLE</b>                              |   | <b>NICE</b>   |                                  |
| Rue J.Jacques Rousseau 44000 Nantes               |                                 | 207 rue de Rome 13006 Marseille               |   | M <sup>e</sup> Castellane 21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice |                                  |
| <b>FORBACH</b>                                    |                                 | <b>GRENOBLE</b>                               |   | <b>MONTBELIARD</b>  |                                  |
| Rue du Gnl Lambert 29270 Carhaix                  |                                 | 13 Rue de la Poste Passage des Dauphins       |   | 38000 Grenoble 7 Rue des Fèvres 25200 Montbéliard           |                                  |
| <b>LE HAVRE</b>                                   |                                 | <b>METZ</b>                                   |   | <b>MONTPELLIER</b>  |                                  |
| 15 Rue André Albert Huet 76600 Le Havre           |                                 | 80 en Fournirue 57000 Metz                    |   | 51 Rue Grand Jean Moulin 34 000 Montpellier                 |                                  |
|   |                                 | 58 Passage Serpenoise 57000 Metz              |   | <b>REIMS</b>  |                                  |
|   |                                 |   |   | 29 Rue Chanzy 51100 Reims                                   |                                  |

**BON DE COMMANDE** à retourner à : **STOCK GAMES VPC** 3 Rue d'Arras 75005 Paris Tel : 01 46 33 07 83 ou 01 43 29 42 15

| JEUX   | CONSOLE | PRIX | NOM :                             | PRENOM : |
|--|---------|------|-----------------------------------|----------|
| ADRESSE :  |         |      | VILLE :                           |          |
| CODE POSTAL :  |         |      | Signature :                       |          |
| TEL :  |         |      | JE JOINS AVEC MA COMMANDE :       |          |
| OU :   |         |      | O CHEQUE BANCAIRE O MANDAT LETTRE |          |
| MERCII D'INDIQUER UN JEU DE REMPLACEMENT SI RUPTURE DE STOCK |         |      | O CB N°                           |          |
| Participation au frais de port *                             |         |      | 30 F                              |          |
| <b>TOTAL A PAYER</b>   |         |      |                                   |          |

\*Frais de port : jeux 30 f - console : 50 f. Contre-Remboursement : rajouter 40 f  
Tous nos produits sont expédiés en colissimo 24h/48h  
Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.





**S**alut, les barjots du pad ! Au programme de ce mois, un bon paquet de codes pour vos titres Nintendo 64. Il y aura aussi tous les mots de passe magiques de Snow Racer 98, des codes pour Gex 3D, Ghost in the Shell, les secrets de Resident Evil 2, etc. Bref, le plein d'astuces exclusives pour des jeux phares.

Nouveau : vous me retrouvez à l'animation du minitel, le mercredi après-midi (14h-18h) où je réponds à vos questions en moins d'une demi-heure. Avec ce nouveau service, vous aurez droit, tous les jours, à des news exclusives sur l'univers du jeu vidéo. Une grosse banque de données tips, tests et infos diverses, sera réactualisée toutes les semaines. Il y aura aussi des concours très marrants avec des lots incroyables. J'espère vous voir nombreux.

Vous trouverez à la fin de cette rubrique des codes Joker pour l'Action Replay, un accessoire qui permet de se balader dans les jeux en fournissant un effort minimum.

Sur [www.jab.com](http://www.jab.com) vous souhaitez du soleil et de bonnes vacances d'été.  
Attention aux abus d'UVB et de J&B ! Le compte sur vous, on se  
revoit à la rentrée. En attendant, vous pouvez me contacter  
mercredi après-midi sur le 3615 TCPLUS ou sur Internet :  
[mswitchv@hotmail.com](mailto:mswitchv@hotmail.com)

vous rappelle que mon mail ne sert en aucun cas de hot-line, je ne fournis aux tricheurs que des adresses internet de tips mais pas de tips.

diào bān bīn

Figure 1

# NINTENDO 64

# WAYNE GRETSKY 3D HOCKEY 98 (PAL)

Tout comme dans la précédente version, il va être possible de changer la voix du commentateur.

la forme physique des joueurs ainsi que l'allure de l'arbitre.

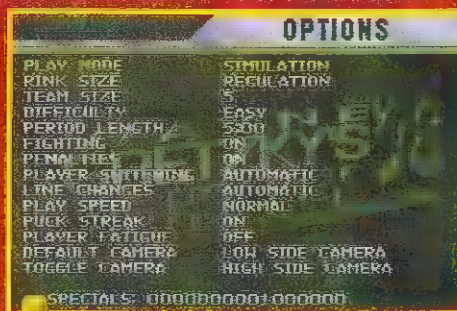
pour ceux qui en veulent

toujours plus, quelques équipes supplémentaires en bonus . Et vive le sport !

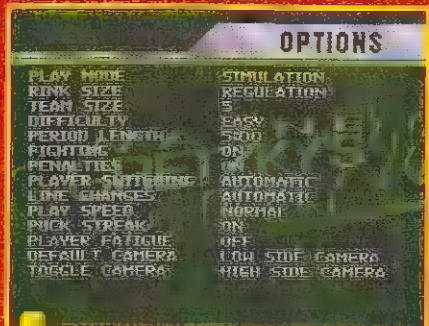
**POUR AVOIR LES ANCIENNES EQUIPES**

Entrez dans les Options et maintenez le bouton L du pad puis

Tapez avec les boutons C Droite, Gauche, Gauche,  
Droite, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Gauche.



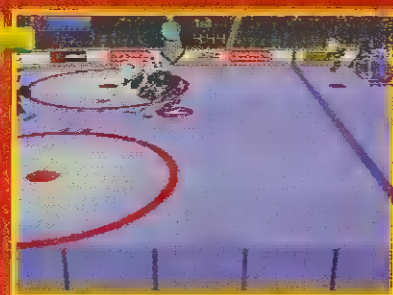
Une ligne de 0 et de 1 comme celle-ci apparaîtra



Entrez dans les Options. Une fois à l'intérieur, maintenez L pour taper le code



Grâce à ce  
code, toutes  
les fantaisies  
sont permises



voilà les  
anciennes  
équipes !

## D'AUTRES TIPS ? ILS SONT ICI



## NINTENDO 64

## SNOWBOARD KIDS (PAL)

L'été, c'est bien agréable de se rafraîchir avec des petites simulations de glisse. Mélange de

Mario Kart et de 1080°, Snowboards Kids possède lui aussi ses astuces.

**POUR AVOIR TOUTES LES PLANCHES, TOUTES LES COURSES, TOUTES LES COULEURS ET SHINOBI, LE PETIT CAHIN :**

Sur l'écran-titre, pressez : Bas sur le joystick analogique, Haut sur le joystick analogique, Bas sur le pad, Haut sur le pad, Bas-C, Haut-C, L, Gauche sur le pad, Droite-C, Haut sur le joystick analogique, B, Droite sur le pad, Gauche-C et Start. Si c'est réussi, Nancy devrait rire.



Tout ça que l'astuce s'effectue



Shinobi est là !

## NINTENDO 64

## NFL QUATERBACK CLUB 98 (PAL)

Le foot américain n'est pas vraiment un sport en vogue. Il n'empêche que ce jeu est fort bien réalisé. Les fans du Super Bowl n'auront sûrement pas fait l'impasse.



C'est ici que tous les codes s'inscrivent.

## NINTENDO 64

## GOLDENEYE 64 (PAL)

My name is Bond, James Bond. Tout le monde sait désormais que des astuces sont accessibles en réalisant certains temps sur tous les niveaux. Mais saviez-vous qu'il est possible de récupérer de nouveaux persos en se tournant les pouces ? Le code est des plus simples, vérifiez vous-même.

**POUR AVOIR UNE TREIZIÈME UN NOUVEAU PERSONNAGE :**

Commencez une partie en mode Multijoueur, et sélectionnez l'option Characters, puis placez-vous sur

Mishkin et faites les manipulations suivantes :

Maintenez L et R et appuyez sur

Gauche

Maintenez L et appuyez sur C-Haut

Maintenez L et R puis appuyez sur

Gauche

Maintenez L et appuyez sur Gauche

Maintenez R et appuyez sur Bas

Maintenez L et R et appuyez sur C-

Gauche

Maintenez L et appuyez sur C-Haut

Maintenez L et R et appuyez sur Droite

Maintenez L et R et appuyez sur C-Bas

Maintenez L et appuyez sur Bas.

CHOOSE

MULTIPLAYER OPTIONS

Players 2

Scenario Normal

Level Temple

Game Length 33 Minutes

Weapons Rockets

Character Mishkin

Health Control Style

Also Sight On, Auto Aim On

Select Character

Mishkin

Select Character

Natalya

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character

Siberian Special Forces

Select Character

James

Select Character



## NINTENDO 64

### NHL BREAKAWAY 98 (PAL)

Du sport, du sport et encore du sport. A quand une simulation de Street Hockey ? Les pratiquants de roller in-line (en ligne) sont de plus en plus nombreux, et peut-être

désirent-ils voir leur sport préféré à l'écran. L'avenir nous dira si ce genre sera adapté. En attendant, à vous les astuces !

#### POUR AVOIR UN ECRAN DE TRICHE

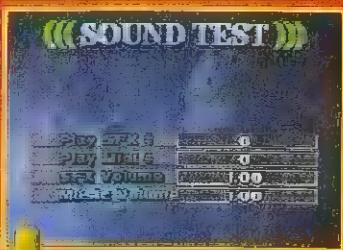
Sur l'écran principal faites : C-Gauche, C-Droite, C-Gauche, C-Droite, R, R.



C'est ici que tout doit s'effectuer.



C'est réussi, un magnifique écran de cheat est disponible.



Un sound-test caché apparaîtra.



Vous pourrez changer nombre de paramètres.

#### POUR FAIRE PIVOTER LE JOUEUR DESIRE

Dans l'écran "CREATE PLAYER" appuyez C-Bas, C-Haut, C-Gauche ou Droite pour faire tourner le joueur et le regarder sous toutes les coutures.

Une astuce que certains auront découverte par eux-mêmes.



## PLAYSTATION

### GEX : ENTER THE GECKO (PAL)

Après un passage sur 3DO, puis sur Playstation, le lézard a pris du volume, ses nouvelles aventures se déroulent désormais en 3D ! Et tout comme dans le premier épisode, beaucoup d'astuces sont

disponibles : invincibilité, vies infinies, choix du stage, etc. Note : toutes les astuces qui suivent s'effectuent pendant la Pause et en maintenant les boutons L2 et R2.



#### POUR AVOIR DES VIES INFINIES

Faites : Haut, Haut, Bas, Droite, Triangle, Bas.

Vous aurez autant d'essais qu'il vous faut.



#### POUR ETRE INVINCIBLE

Faites : Gauche, Droite, Triangle, Bas, Droite, Gauche.

La mort vous oblige !



#### POUR CHOISIR SON STAGE

Faites : Droite, Droite, Gauche, Droite, Triangle, Bas, Droite.



Pour choisir destination, appuyez sur Select après avoir enlevé la Pause.

## PLAYSTATION

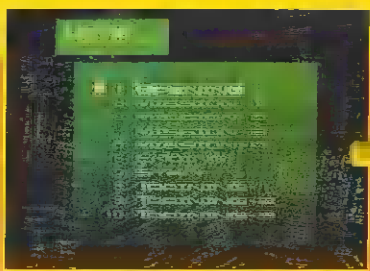
### GHOST IN THE SHELL (PAL)

Voilà une adaptation à la hauteur de la licence. La transition du manga à la Playstation s'est merveilleusement bien passée, et le résultat est plutôt sympa.

Depuis sa sortie, je m'étonnais de ne pas trouver d'astuces pour ce titre. Mais, comme par miracle, j'en tiens une.

#### POUR CHOISIR SON NIVEAU ET VOIR TOUTES LES FILMS

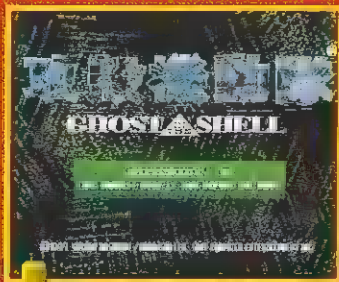
Sur le menu principal, appuyez sur R2, R1, Carré, Carré, Haut, Bas, Carré, Carré, R2, R2. Un son confirme la validité de l'astuce.



C'est ici qu'il faut effectuer manipulation. Un son sourd retentira si c'est réussi.

ainsi que toutes les vidéos.

Quel plaisir de revoir certaines scènes manga !



La mission de fin est accessible.









## PLAYSTATION

## RESIDENT EVIL 2 (PAL)

Il y a quelque temps, je vous révélais quelques astuces pour la

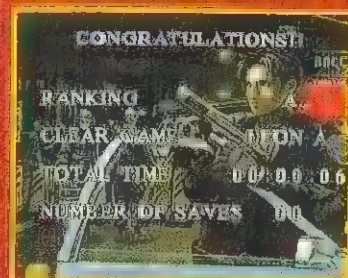
version US du jeu. Rien n'a changé. Comme tout le monde n'a

pas forcément acheté le C+75 ni le jeu en US,

je réitère. Vous allez ainsi obtenir les scénarios et armes cachés.

## POUR TERMINER CLASSÉ AU TOP (RANK A)

Il faut terminer le jeu en utilisant les moins grosses armes, en sauvegardant le moins possible, en utilisant peu de Sprays et dans un temps restreint (2h30 au maximum).



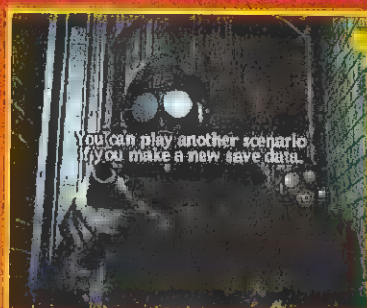
Voilà ce qu'il faut voir pour terminer le jeu classé A. Ne prenez pas en compte le temps sur la photo, j'ai triché pour l'obtenir.



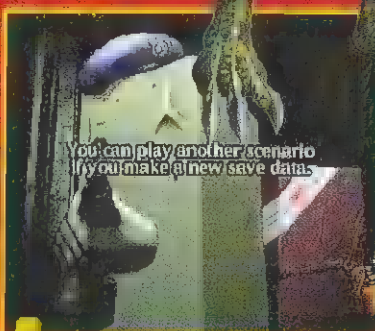
A ce moment, vous aurez droit à une arme supplémentaire.

## POUR JOUER AVEC HUNK

Il faut terminer le deuxième scénario en A.



Vous aurez accès au scénario orienté action du quatrième survivant.



## POUR JOUER AVEC TOFU

Il faut terminer les deux scénarios trois fois en Ranking A (exemple : Leon Claire B, Leon Claire, Leon Claire).

To-Fu signifie fromage soja change de couleur en perdant des points vie



## POUR AVOIR LA CLE QUI DONNE ACCÈS AUX NOUVELLES TENUES

Il faut terminer les deux scénarios avec un bon Ranking. Lorsque vous recommencez le jeu sur le premier scénario, il faut que vous arriviez devant le commissariat, en bas des marches, sans prendre aucun objet. Donc, en évitant les monstres et en ayant la meilleure condition physique. Vous rencontrerez alors un zombie super résistant ex-membre des Stars.



Approchez-vous de lui

Mettez-lui suffisamment de balles pour qu'il s'écroule



Laissez-le vous morfondre à la jamais et éclatez-lui la tête avec le pied. A vous de le

vous terminez le premier scénario en puis second en vous aurez droit à trois armes bonus (une mitrailleuse, une Gatling, un lance-roquettes) plus les nouvelles tenues qui se trouvent dans Dark Room et le Galt SAA pour Claire



## NINTENDO 64

## QUAKE 64 (PAL)

Les Doom-like s'incrustent fort sur cette machine. Les plus grands titres de GT Interactive sont convertis en exclusivité (à quand L'Odyssée d'Abe 64 ?) sur la machine. Ils ont tous un Cheat Menu inclus par les programmeurs.

## POUR BÉNÉFICIER DE TOUTES LES TRICHES

Dans les mots de passe, entrez :  
0000 0000 0000 0000.  
Vous accéderez à un Debug Menu.





# HORS SERIE N° 9

## LES SOLUCES COMPLÈTES DE

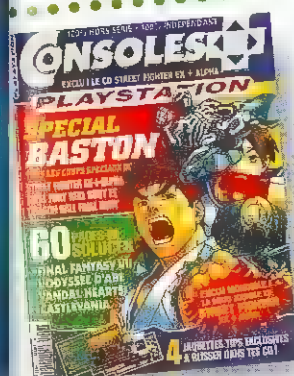
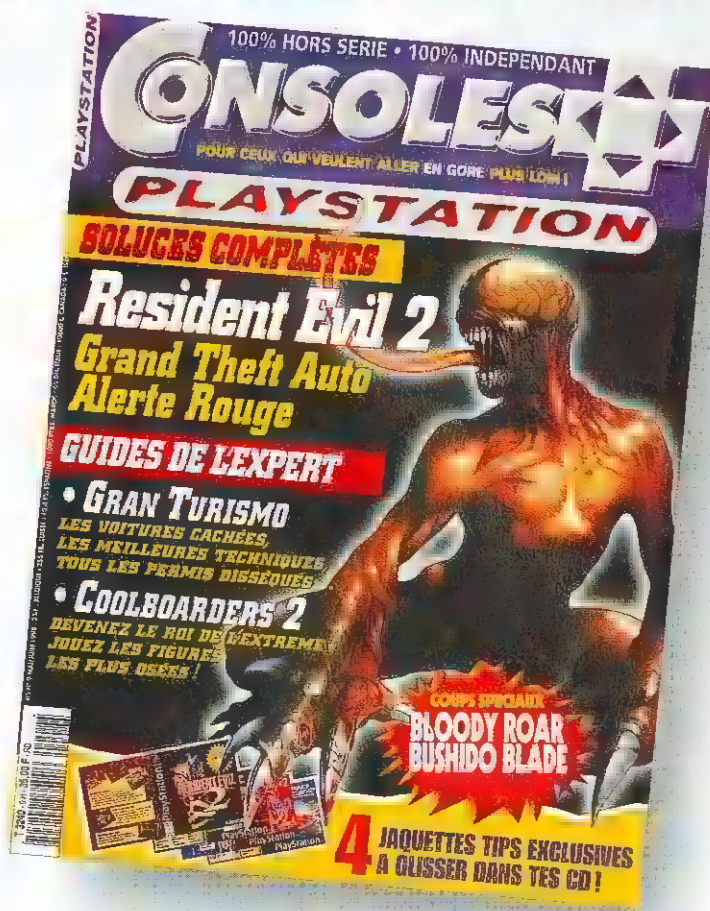
**RESIDENT EVIL 2**  
**GRAND THEFT AUTO**  
**ALERTE ROUGE**



### HORS SERIE N° 8

TOMB RAIDER II  
CRASH BANDICOOT 2  
LES BOUCLERS DE QUETZALCOATL  
RESIDENT EVIL D.C.  
L'ODYSSÉE D'ABE  
FINAL FANTASY VII

**EN CADEAU :**  
LA DÉMO JOUABLE DE GEX 3D



### HORS SERIE N° 7

FINAL FANTASY VII  
L'ODYSSÉE D'ABE  
QVANDAL HEARTS  
CASTLEVANIA

**EN CADEAU :**  
LA DÉMO JOUABLE  
DE STREET FIGHTER  
EX+ ALPHA



### HORS SERIE N° 5

LITTLE BIG ADVENTURE  
LEGACY OF KAIN  
LES CHEVALIERS  
DE BAPHOMET  
SOUL EDGE  
FINAL FANTASY VII



### HORS SERIE N° 3

DRAGON BALL Z  
DENSETSU  
(PLUS DE NOMBREUX  
TESTS, PREVIEWS)

**BON DE COMMANDE** à retourner à CONSOLES+ - BP 53, 77932 Perthes Cedex - Tél. : 01 64 81 20 23

| Réf./Nom     | Prix* | Qté          | Montant |
|--------------|-------|--------------|---------|
| HS9 / 450013 | 50 F  | x            |         |
| HS8 / 450008 | 64 F  | x            |         |
| HS7 / 450009 | 64 F  | x            |         |
| HS5 / 450007 | 48 F  | x            |         |
| HS3 / 450006 | 47 F  | x            |         |
|              |       | <b>TOTAL</b> |         |

Je joint mon règlement de : ☐ Virement ☐ Chèque bancaire ☐ postal  
 Carte bancaire dont voici le numéro :   
 Date d'expiration de ma carte :  (\* port inclus)

Nom ..... Prénom .....

Date de Naissance .....

Adresse .....

Code Postal  Ville

Signature :

JE RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRES ENREGISTREMENT DE MON RÉGLEMENT



# NINTENDO 64

## DUKE NUKEM 64

Enfin, le mystère qui planait autour des astuces de Duke est résolu. Chaque pays aura son code. Note : ceux qui ont acheté leur jeu avant le 28 avril devront utiliser les codes pour la version anglaise. Les

autres ont un jeu traduit, ils devront donc utiliser les codes français. Tous les codes qui suivent s'effectuent à partir du menu principal.

### CODES UN (ROYAUME UN) POUR AVOIR UN CHEAT-MENU (A EFFECTUER AVANT TOUTS LES AUTRES CODES)

Tapez : Gauche, Bas, L, L, Haut, Droite, Gauche, Haut.

### POUR ETRE INVINCIBLE

Tapez : Droite-C, R, L, R, R, R.

### POUR CHOISIR SON NIVEAU

Tapez : L, Bas-C, Droite, Haut, Gauche, Haut-C.

### POUR FAIRE DISPARAITRE LES MONSTRES

Tapez : L, Haut-C, Gauche, L, Bas-C, Droite, Gauche, Droite.

### POUR AVOIR TOUTES LES CLES

Tapez : R, Droite-C, Bas, L, Haut-C, Gauche, Droite-C, Gauche.



Jouer sans les monstres permet un jeu plus calme.



Tous les codes sont à effectuer sur cet écran.



La première chose à faire apparaît le Cheat-Menu.



Avec cette astuce, aucune porte ni aucun monstre ne vous résisteront.

### POUR ETRE INVINCIBLE

Tapez : L, R, L, R, R, R, Gauche.

### POUR CHOISIR SON NIVEAU

Tapez : L, R, C-Bas, Droite, C-Haut, Gauche, Haut.

### POUR FAIRE DISPARAITRE LES MONSTRES

Tapez : L, C-Haut, Gauche, L, C-Bas, R, Gauche, C-Droite.

### POUR AVOIR TOUTES LES CLES ET LES ARMES

Tapez : L, Gauche, Bas, L, C-Haut, Gauche, Droite.

# PLAYSTATION

## SNOW RACER 98 (PAL)

Après le test, les tips ! Snow Racer n'est pas un jeu facile. Terminer tous les modes nécessite une excellente maîtrise du jeu. Et le fait d'avoir tout terminé ne vous donne pas forcément accès à tous les avantages.

Les quelques mots de passe magiques divulgués par Pierre Adanne (Mr Nutz, SNes) sont bien sympas, et comme je le suis évidemment aussi, je vous les dévoile. C'est parti !



Note : tous les codes qui suivent sont des mots de passe à entrer dans l'écran qui leur est dédié.

### POUR ACCÉDER À TOUTES LES COURSES EN MODE CHRONO DANS TOUTES LES DISCIPLINES

Inscrivez : BAFFY



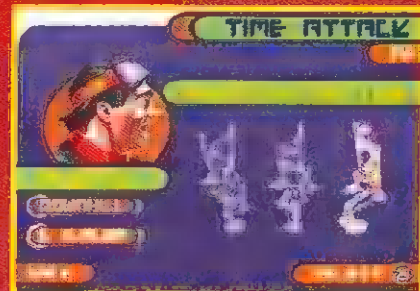
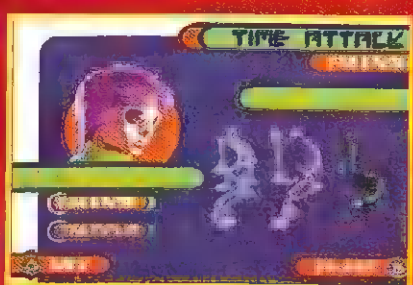
Comme vous pouvez constater, tous les modes sont débloqués.

### POUR AVOIR MOINS DE BANDES NOIRES (16/9)

Inscrivez : WIDE

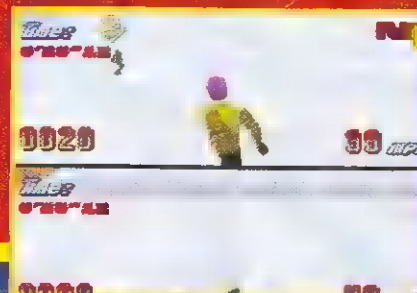


Une astuce pratique pour profiter du plein écran.



### POUR CHANGER LE SPLIT

Inscrivez : SPLIT



voilà split horizontal, rien que pour vous

# PLA

# ACTION DU M

Un Code Joker d'activer un c lorsque vous existe pour to Playstation. Comme vous Action Replay chiffres et/ou présent, ce so derniers chiffre

### CHIFFRES C AUX DIFFER DE LA MAN

|      |           |
|------|-----------|
| 0001 | L2        |
| 0002 | R2        |
| 0004 | L1        |
| 0006 | R1        |
| 0010 | Triangle  |
| 0020 | Rond      |
| 0040 | Croix     |
| 0080 | Carré     |
| 0100 | Sélection |

### POUR ACCÉLÉRER LA VITESSE DE J

Inscrivez : WAITVB

Ce mot passe procurera sensations fo





Le choix des niveaux est  
uniquement accessible durant la  
partie.



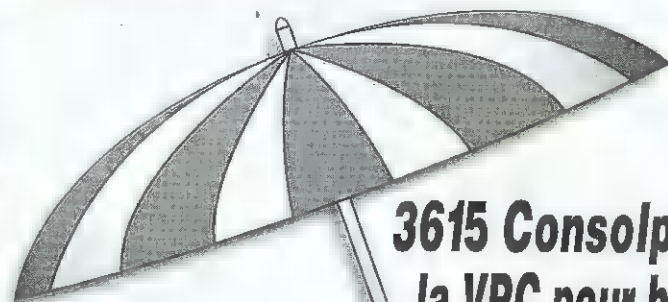
**En avant pour le carnage facile et gratifiant**

SCREEN 10: PASSWORD

Buttons: A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X

GO PASSWORD

\* 2.23 Fla mo



**TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES  
AUX MAGASINS CONSOLPLUS GAMES**  
9 Rue Léopante - 06000 NICE ET 7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER



**LA SAGA CONTINUA  
EN 3D**



# KOMBAT I

## CONINUE

### 3D



# MORTAL KOMBAT 4



Plus de 15 combattants  
avec leurs armes respectives



Des arènes interactives  
où tous les coups sont permis



Babalités, fatalités tous les coups  
mythiques en 3 dimensions



GT INTERACTIVE SOFTWARE  
FRANCE



8615 GT INTERACTIVE\*  
Ligne GT : 08 36 88 14 11\*  
Infos Astuces Cadeaux



**S**itôt sorti de l'hôpital, l'oncle Hourkh s'est mis en tête de fabriquer une machine pour partir à la conquête d'une nouvelle dimension ! Il n'est jamais à court d'imagination, le gaillard. Après de longues semaines d'observation et d'étude consacrées au vol du Uronk (une sorte de ptérodactyle, en plus poilu), il a mis au point une machine à voler : l'ULM (Uronk léger motorisé). C'est un assemblage judicieux de peaux de bêtes et de technologie de pointe. L'oncle m'a invité à participer à son premier vol... Espérons qu'il ne fonctionne pas avec un élastique ni avec des défenses de Halpin, car ces inventions m'ont laissé des souvenirs bien douloureux.

Bomboy NTM (Nain Très Motorisé)

## VAINQUEUR DU MOIS

En cette période estivale, c'est Benoît Duval qui remporte l'abonnement à Consoles+. En fait, il avait déjà gagné un abonnement il y a quelques mois, mais il avait oublié de signer son dessin. Ce mois-ci, Benoît a réalisé une couverture absolument géniale, l'une des meilleures jamais parue dans Consoles+. Son abonnement commencera à partir du prochain numéro. Ce petit gars a de l'avenir ! Continue à nous envoyer tes œuvres, Benoît, on les publiera sans aucun problème !



## ERNEST ON THE NET

**Q** Ernest (montar-1@etud.iutmontp.univ-montp2.fr) m'écrit pour dire qu'il va bien, que le magazine est génial et qu'il faut que je publie sa lettre électronique... OK Ernest,

c'est toi qui décides ! Il aimerait savoir ce qu'est devenu le Killer, et si 1080 Snowboarding est plus fun que Snowboardkids sur Nintendo 64.

**R** Salut Ernest. Tes désirs sont des ordres. Le Killer a disparu mystérieusement de Consoles+ il y a quelques mois. Il ne nous a pas dit



où il était, mais il nous a adressé un courrier il y a quelques jours. Il nous précise qu'il prépare son grand retour et qu'il sera plus terrible que jamais. En fait, il serait allé faire un stage de cassage de jeux pourris au Tibet pendant plusieurs mois. Il a encore quelques leçons à apprendre mais il a promis à tout le monde qu'il serait de retour après les grandes vacances. Il y en a qui tremblent déjà ! Enfin, pour répondre à ta dernière question, de l'avis de tous ici, 1080° Snowboarding est incontestablement la meilleure simulation de snowboard sur console : graphismes, animation, fluidité des mouvements... tout est réuni pour que tu t'amuses. La sortie en France est prévue pour l'hiver prochain.

## INCONNU PAS CONNU

**Q** Un inconnu, en un seul mot (m64@hol.fr), est très inquiet quant à la sortie de Zelda 64. Il me demande de lui

confirmer si elle est vraiment repoussée. Autre question, le Docteur 64 est-il une machine illégale en France ?

**R** Salut l'inconnu. En effet, je te le confirme, la date de sortie de Zelda 64 au Japon a été une nouvelle fois repoussée. Les Japonais, Maître Miyamoto en tête, pensent que le jeu ne doit sortir qu'en version DD64 afin de comporter un maximum de scènes cinématiques et une durée de vie plus importante. Tu le sais certainement, le DD64 n'est pas encore disponible au Japon. Zelda 64, en version DD64, n'est donc pas prêt de sortir. Mais cette histoire reste très floue, car les Américains sont bien décidés à éditer le jeu sur cartouche et il semblerait que cette version soit pratiquement terminée... Bref, c'est le souk chez Nintendo et Américains et Japonais n'ont pas fini de faire parler d'eux. Quant à nous, pauvres Français, on n'ose même plus imaginer une date de sortie en version officielle... Le Docteur 64, pour les lecteurs qui ne le savent pas, est un appareil

de fabrication Hong-Kong de d'électronique des jeux Nintendo CD. A Hong-Kong, les boutiques vendent moins de 100 000 parfois plusieurs. Il est donc évident que la machine est trop chère de vente en France pour posséder une telle machine non plus. Gare à choper avec un

## IMMOTER L'IMMO

**Q** Immo... @kerber... sur le Net... bizarre pour jouer dans Tekken 3. Il faut faire 1 000 parties sélection des personnages. Kazuya devrait être immoté. Immo... me demande une astuce fonctionnelle. profite aussi pour l'adresse d'un site ami à lui qui par...





CONSOLES+  
RUBRIQUE COURRIER  
92514 BOULOGNE CEDEX  
OU ÉCRIS TON COURRIER  
SUR ■ 3615 TCPLUS

jeux, d'Ovnis et de "X-Files":  
[www.mygale.org/oo/smaug/](http://www.mygale.org/oo/smaug/)

**R** Salut mon ami ! Bon... soyons sérieux quelques secondes (mais est-ce vraiment possible ?). Je me demande qui a pu écrire ça. Il faut dire que sur Internet on trouve de tout et beaucoup de n'importe quoi. Je n'ai pas vérifié ton astuce (et ne je la vérifierai pas, j'ai autre chose à faire), mais si un lecteur a le courage d'essayer, je serais bien content de savoir si elle fonctionne ou non ! Je viens d'aller faire un tour sur le site de ton ami et je dois dire que, même s'il est toujours en construction, il promet.

## BENJAMIN DANS LE SAC

**Q** Benjamin (daniel.pillard@bluewin.ch) me demande si on a publié la solution de Resident Evil 1 (en version Pal) dans un de nos numéros de Consoles+. Si oui, comment la commander ?

**R** Salut Benji. Oui, nous avons publié la solution de Resident Evil 1 dans les numéros de septembre et octobre 96 (respectivement les numéros 57 et 58 de Consoles+). La solution était si copieuse que nous avons dû l'étaler sur deux numéros. Pour commander des anciens numéros, que ce soit des Consoles+ ou bien des Nintendo Magazine, il suffit de préciser le(s) numéro(s) que tu souhaites te procurer et d'envoyer un chèque (pas d'argent liquide !) du montant du numéro + 15 francs de frais d'envoi à l'ordre de Consoles+ (ou Nintendo Magazine) à l'adresse suivante : Consoles+ (ou Nintendo Magazine) Service anciens numéros BP 53 77932 Perthes. En ce qui te concerne, il te

de fabrication chinoise, vendu à Hong-Kong dans les boutiques d'électronique. Il permet de lire des jeux Nintendo 64 copiés sur CD. A Hong-Kong, certaines boutiques vendent des CD à moins de 100 francs, comportant parfois plusieurs dizaines de jeu. Il est donc évident qu'une telle machine est totalement interdite de vente en France et qu'en posséder une n'est pas autorisé non plus. Gare à toi ■ tu te fais choper avec un tel copieur !

## IMMOTER L'IMMORTEL

**Q** Immoter (immoter@kerberos.alcyonis.fr) a vu sur le Net une astuce très bizarre pour jouer avec Kazuya dans Tekken 3. Il faudrait pour cela faire 1 000 parties. A l'écran de sélection des persos, l'ombre de Kazuya devrait alors apparaître ! Immoter me demande si cette astuce fonctionne ou non. Il en profite aussi pour me glisser l'adresse d'un site Internet d'un ami à lui qui parle, entre autres, de



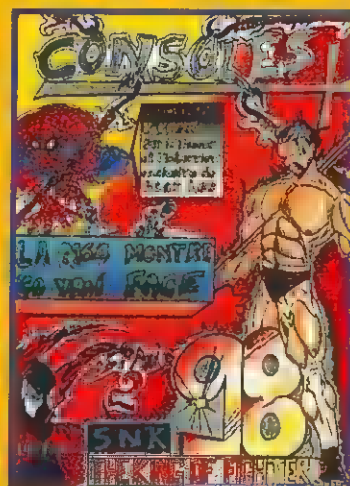
CHRISTOPHE GIRAULT, 93290 TREMBLAY-EN-FRANCE. CE GIRAULT EST UNE LUMIERE, MIEUX, UN PHARE !



ALANBARI, À PAQUES RUGIT.



ZOMBIE, LA MOUCHE !



METIN OAKDAN, QUELQUE PART ■ FRANCE.



SEBASTIEN FONTANNAY, 1847 RENNAZ, SUISSE.

COLLE TA PHOTO AVEC DU CHEWING-GUM ! AIME LA GLISSE, ET PAS CELLE QU'ON CROIT !



faudra donc envoyer un chèque de 80 francs (32 + 33 + 15). Les magazines te seront adressés dans un délai de 4 à 6 semaines.

## PROBLÈME D'INSTRUCTIONS

**Q** Un inconnu, encore un ! (ambrox@france.multimedia.fr) me demande combien de Mips a la Nintendo 64 et si GT64 est un bon jeu ou non.

**R** Commence à y en avoir ras le bol des inconnus ! C'est pourtant simple un petit nom à la fin d'un E-mail, non ? Je suis pas content, mais ça ne dure pas longtemps. La Nintendo 64 est une console 64 bits, disposant d'un processeur R4300 Risc cadencé à 93,75 MHz. La Nintendo 64 est capable de délivrer 125 Mips (millions d'instructions par seconde), ce qui est considérable pour une console de jeu. En ce qui concerne ta deuxième question, sache que GT64 n'est pas une daube, mais que ce n'est pas vraiment un bon jeu non plus. Disons que c'est un produit très moyen. Après le superbe V-Rally sur Playstation, on attendait mieux de la part de Infogrames. Mais ne désespérons pas, car une rumeur fait état du développement de V-Rally sur Nintendo 64. En voilà une nouvelle qu'elle est bonne !

## SACRÉ TOURISTE !

**Q** Nico, un mec apparemment comme les autres, me demande si la manette Dual Shock va sortir en France avec Gran Turismo. Eh pan ! Une question courte comme on les aime à Consoles+.

**R** Salut Nico. La manette Dual Shock est enfin disponible officiellement en France. Bien évidemment, cette manette est compatible avec Gran Turismo ainsi qu'avec la plupart des titres à venir sur Playstation. Cette manette Dual Shock est plutôt réussie. Je suis certain que tu l'apprécieras.

## C'EST BEAU L'AMOUR

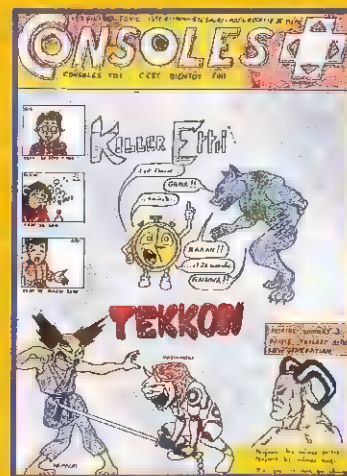
**Q** Meotifa, dont je ne suis pas certain du prénom, est une jeune fille qui sait parler aux nains comme moi. Elle possède une Playstation et me demande si sa console avec un numéro de série supérieur à 5 000 000 est une console multistandard. Elle aurait lu dans un magazine concurrent que la Playstation 2 sortirait cet été. Info ou intox ? Cette adorable lectrice me demande aussi quel est le meilleur RPG du moment.

**R** Salut, belle inconnue. La prochaine fois que tu m'envoies une lettre d'amour, écris ton prénom plusieurs fois car, là, je dois avouer que j'ai du mal à le déchiffrer. Bon, pour répondre à tes questions, il faut savoir qu'aucune Playstation n'est multistandard à la base. Pour faire passer les jeux étrangers sur ta console, il n'existe qu'un seul moyen sûr et efficace : l'implantation d'une puce électronique dans ta Playstation. Cette intervention coûte environ 200 francs et annule la garantie du constructeur. Je ne sais pas dans quel magazine tu as pu lire que la Playstation sortait cet été. C'est une absurdité totale. Aux dernières nouvelles, la prochaine console de Sony n'est toujours pas terminée, mais des kits de développement ont déjà été fournis à quelques équipes de programmeurs. Normalement, cette futur console est attendue pour la fin de l'année 99. On a donc encore le temps d'en reparler. Quant aux RPG, je dois dire que seuls les jeux à la Zelda m'intéressent, et qui plus est en anglais ou bien en français. J'aime comprendre ce que je fais dans un jeu et où je dois aller. En japonais, je ne comprends rien aux instructions ni aux dialogues. Du coup, je tourne en rond et ça m'agace... Pour moi, donc, le meilleur jeu du moment en anglais est Alundra. Non seulement il est très agréable, mais sa durée de vie est très impressionnante ! Je suis certain qu'il te plaira. Bises.



UN DESSIN PAS LAID DE MATTHIEU !

MATTHIEU PALLET, 02200 BETHANCOURT-EN-VAUX.



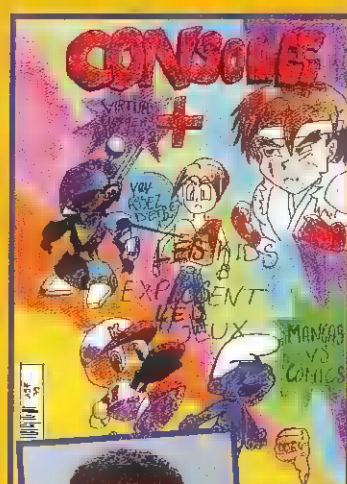
UN MEC COMPLÈTEMENT ALLUMÉ.

XAVIER DEBARGE, 08200 SEDAN.



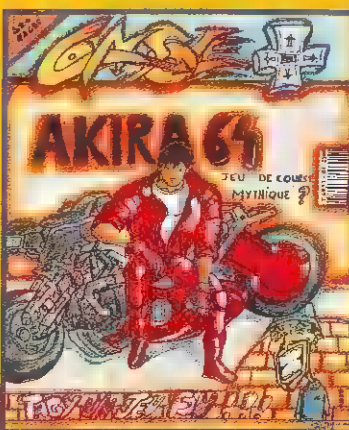
LE CAILLOU FAIT ENCORE PARLER DE LUI !

GLEN AYMAUD, 98806 NOUMÉA.



UN FAN DE MANGAS QUI LE FAIT SAVOIR !

KEVIN MADKAUD, 91220 BREITIGNY.



"SALIM MALIKOUM", MON AMI !

SALIM KAFIZ, 21800 QUÉTIGNY.

## N'OUBLIEZ PAS

• De m'envoyer vos dessins sur disquette PC, ou Macintosh. Un enregistrement au format JPEG, TIFF ou PICT est impératif pour qu'on puisse regarder vos superbes, magnifiques, admirables et saisissantes productions sur nos ordinateurs. Les vainqueurs seront, bien entendu, récompensés au même titre que les dessinateurs tradition-

nels. Y a pas d'raison ! Vive le cyber dessin !

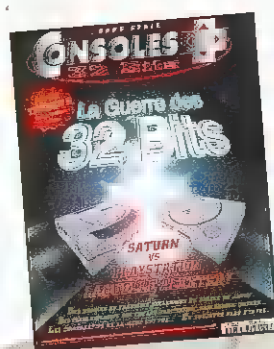
• De continuer à m'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo, elle sera publiée avec vos œuvres. Les plus affreux n'ont qu'à envoyer une photo de leurs pompes, d'un boulon de 25 ou de leur tondeuse.

• Que Niiico (un nain capable) s'occupe de me passer les questions que vous voulez me poser par E-mail. Envoyez vos questions portant le titre "Courrier Bomboy" à l'adresse suivante : ngavet@emalpha.fr



# LA GUERRE DES CONSOLES

## LE RETOUR!



Vol.1



Vol.2



Vol.3

**La guerre  
des  
consoles  
vol.4**

**La Dreamcast arrivera-t-elle à s'imposer?** Peut-on jouer à ses jeux Playstation sur un PC? **Combien coûte vraiment le piratage?** Comment fonctionnent les émulateurs? Quest 64 sera-t-il sacré meilleur RPG de la Nintendo 64? **Peut-on faire passer des jeux import sur une Playstation nouvelle génération?** Les ventes américaines de Nintendo 64 sont-elles si catastrophiques? **Le Disc Drive 64 est-il un projet mort-né?** Ze killer enfin de retour? Comment vider ses cartes mémoires Nintendo 64? Le project X va-t-il supplanter les 32 bits? **La Game Boy couleur a-t-elle des chances de s'imposer?** Comment tricher sur tous les jeux de foot existants? Comment Microsoft va-t-il vampiriser l'industrie du jeu vidéo? Existe-t-il des tips sur le jeu Coupe du Monde 98? Quels sont les projets de Nintendo pour la relève de la N64? **Comment rattraper ses sauvegardes Playstation lorsqu'elles ont été effacées?** Le Panda est-il une race en voie d'extinction? L'industrie est-elle en train de vivre sa plus grande crise? **Quand sortira la Playstation 2?** Qui de Nintendo, Sega ou Sony va remporter la bataille de Noël? A quelle heure on mange? Pocket Fighter va-t-il mettre une claque à tous les jeux de baston existants? Quels seront les premiers jeux de la Dreamcast disponibles en France? **Quelles nouveautés sur Playstation, Saturn et Nintendo 64 cet été?**

**TOUTES LES RÉPONSES...**  
**LE 31 JUILLET EN KIOSQUE DANS**

**CONSOLES**



## Y A D'LA MEUF LES GARS !

**Q** Il semblerait que l'été s'annonce très chaud ! Voici une deuxième lettre d'une de nos lectrices, la sage Sophia Alla. Fidèle lectrice, elle aimerait m'envoyer un collage. Un tel support peut-il être diffusé dans Consoles+ ?

**R** Salut, Sophia. Si tu souhaites envoyer une œuvre sous forme de collage, pas de problème pour moi. J'en profite aussi pour demander aux lecteurs de ne pas envoyer de dessins d'un trop grand format (ils ne peuvent pas être reproduits). L'idéal est de faire votre dessin sur une feuille A4 (21 x 29,7 cm). Et puis un petit conseil d'Ivan le Terrible : utilisez du papier à dessin, ça aura plus d'allure. Merci les amis ! Grosses bises aux filles.

## IL EST FOU, LUI !

**Q** Ce lecteur a de la chance de ne pas m'avoir donné son nom ! Vendredi matin, je reçois une lettre d'un inconnu, me demandant quel était le meilleur jeu entre Need for Speed 3 et Gran Turismo. "Aucun" y a de quoi être énervé non ?

**R** Salut crazy guy ! Non, mais je rêve... Qui peut bien m'envoyer une telle question ? Au départ je pensais que c'était Switch et j'étais prêt à l'avoir. Mais c'est impossible, avec son poignet en miettes, il est incapable d'aligner plus de deux mots sur une feuille de papier. Passons. Il n'y a bien évidemment pas photo entre Need for Speed 3 et Gran Turismo ! Gran Turismo est incontestablement le meilleur jeu du genre sur Playstation à l'heure actuelle. Non seulement, les graphismes sont d'une rare beauté, mais le nombre de voitures disponibles et le mode Replay justifient à eux seuls l'achat de ce jeu. Quand on sait que les programmeurs sont déjà en train de préparer Gran Turismo 2, ça nous laisse rêveurs.

## LECTEUR A RETARDEMENT

**Q** Un lecteur, Vincent Barbier, qui vient de débarquer de la planète Mars, me demande des précisions sur la Nomad (constructeur, performances...). Il aimerait également savoir quand elle sortira en France. Autre question, il possède une Game Boy et me demande pourquoi il est si difficile de trouver Mystic Quest.

## COURRIER ELECTRONIQUE (TA MERE)

Surfeurs, surfeuses, n'hésitez pas à m'envoyer vos questions par E-mail. J'y répondrai au même titre qu'au courrier traditionnel. C'est Niiico qui se chargera de récupérer vos questions [ngavet@emapalpha.fr](mailto:ngavet@emapalpha.fr) et de me les faire parvenir au plus vite. Stay tuned !

**R** Salut, ami lecteur d'une planète lointaine. Je ne sais pas quand tu vas exploser, mais tu ne devrais plus tarder maintenant ! Qu'est-ce que vous avez fichus ces trois dernières années sur la planète Mars ? Vous étiez privés de Consoles+ ? La Nomad est une

bouffera six piles en un rien de temps. Il est aujourd'hui quasiment impossible de trouver cette console en France. Très peu d'exemplaires ont été importés à l'époque des Megadrive et autres SNes. En ce qui concerne ton jeu Game Boy, il n'y a rien d'étonnant à ce que tu aies du mal à le trou-

CHER BOMBOY. DE RETOUR D'UN LONG VOYAGE JE ME DEMANDAIS SI LE JEU TEKKEN3 ÉTAIT DISPONIBLE SUR MA CONSOLE ATARI 2600...

OU ALORS GRAN TURISMO ?



JE NE PERDS PAS ESPÉRANCE

SOUL BLAZE ?

PAC MAN ?

console développée par Sega qui n'est jamais sortie et qui ne sortira jamais en France de manière officielle. La Nomad est en fait une Megadrive portable avec un écran couleur incorporé. Ses caractéristiques sont les mêmes que celles de sa grande sœur. Elle en a gardé les qualités (nombre de jeux impressionnant, transportable partout), mais elle en a hérité ses défauts (nombre de couleurs limité à 32). Sache aussi que c'est une console très gourmande en énergie, et elle te

ver. Mystic Quest est un jeu que nous avons testé dans le Consoles+ 23 (septembre 1993 !). Tu imagines ? Voilà un jeu qui a maintenant près de cinq ans !!! Tu le trouveras peut-être en occasion dans une boutique, mais tes chances sont maigres. Tu veux un conseil ? Il y a en ce moment de nouvelles consoles géniales avec des jeux magnifiques et nombreux : la Playstation et la Nintendo 64... N'attends pas cinq ans avant d'en acheter une !

## LE PRIX D'EDDY KACE

La couverture la plus drôle après celle de Benoît Duval est l'œuvre de Antonio Albuquerque. Non seulement sa technique de dessin est évoluée, mais son humour est également redoutable. D'après ce que je vois, j'ai l'impression qu'Antonio est un grand admirateur du Trombinoscope (on retrouve Switch et ses Twix, Spy et sa Kro et Niiico avec son Macintosh). Bien joué mon ami, tu recevras le prochain numéro dédié par toute l'équipe.



POUR JOINDRE BOMBOY TOUS LES JOURS ! TAPE 3615 PLUS

(3615 / 23 F/MIN)



ABSO

PUCE Psx Pass  
PUCE SATURN  
PAD Psx Chrome  
CABLE RGB Psx  
CABLE RGB Psx  
CABLE LINK Psx  
ERAZER Cui 10  
MEMORY PACK  
P  
M

6 Avenue  
03 86  
03 80

CYE  
75 BD PAUL

PSX DUAL SH  
DEAD OR ALIVE  
IMPO  
3D : SOKAIGI/ R  
2D : THE K OF F  
POCKET F  
RPG : STAR OCEA  
BRAVE FENCER M  
DECOUVRE

REPAR

TRANSFO  
MULTI STA  
PLAYSTA

8  
SUR PLACE  
PAR NOTRE  
GARANTIE

REVENDE

6 BIS, RUE  
TEL :





100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

## CONSOLES



**SHOP IN'**

Shop in' répond aux besoins spécifiques  
de communication des  
revendeurs indépendants :  
Modules adaptés à chaque budget publicitaire  
Espaces adaptés à chaque message

**SHOP IN'**

le guide d'achat le plus fiable - le plus complet de son univers

### ABSOLUTE G.A.M.E.S - VPC

**PUCE PSX** Passez tous vos CD sur votre PSX ..... 50 fr

**PUCE SATURN** Précisez Gén. : Boutons Ronds/Ovals ..... 119 fr

**PAD PSX** Chrome, Camouflage ou Phospho avec Tirs Auto, Slow, Diodes ..... 79 fr

**CABLE RGB PSX** ..... 49 fr

**CABLE RGB PSX** avec sorties Audio et Adaptateur Guncon ..... 119 fr

**CABLE LINK PSX** ..... 79 fr

**ERAZER Gun** 100% comp. Y compris TimeCrisis ..... 249 fr

**MEMORY PACK X4 N64** ..... 79 fr

**Port Forfait Commande : 20 Fr**

**Montage PUCE PSX DIJON : Tel**

www.AbsoluteGames.Com

6 Avenue de MARBOTTE 21000 DIJON

**03 86 62 21 78** 10H/21H

**03 80 73 58 58** sauf Dimanche

#### MAGASIN

78, rue GABRIEL PÉRI  
95600 Eaubouville  
03 38 53 53 53

#### REYM-GAMES

Achat \* Vente \* Echange

#### VPC

95210 SAINT GRATIEN  
03 38 53 53 53

| SATURN                      |       | PLAYSTATION     |       |
|-----------------------------|-------|-----------------|-------|
| World League Soccer 98      | 339 F | Int Rally Champ | 319 F |
| Winter heat                 | 339 F | Alundra         | 319 F |
| Atlantis                    | 339 F | Gran Turismo    | 369 F |
| The house of the dead + gun | 359 F |                 |       |
| Croc                        | 319 F |                 |       |
| Resident evil               | 329 F |                 |       |
| Sega touring car champ      | 329 F |                 |       |
| Duke nukem                  | 329 F |                 |       |
| Quake                       | 329 F |                 |       |
| Carte mémoire 8 Mo          | 229 F |                 |       |
| Action replay               | 279 F |                 |       |
|                             |       |                 |       |
| Resident evil 2             | 369 F |                 |       |
| Coupe du monde 98           | 369 F |                 |       |
| Adidas Power soccer         | 329 F |                 |       |
| Fifa 98                     | 349 F |                 |       |
| Theme Hospital              | 339 F |                 |       |
| Kart dual 2                 | 319 F |                 |       |
| Tomb raider 2               | 339 F |                 |       |
| Final Fantasy 7             | 339 F |                 |       |
| Newman haas                 | 319 F |                 |       |
| Diablo                      | 329 F |                 |       |
| Snow racer 98               | 339 F |                 |       |
| Pandemonium 2               | 319 F |                 |       |
| Versailles                  | 329 F |                 |       |
| Explosive racing            | 319 F |                 |       |
| Formula one 97              | 319 F |                 |       |
| Volant + Pédalier           | 419 F |                 |       |

## DOCK GAMES

Jeux neufs et occasions  
PAL & IMPORT

- Playstation
- Saturn
- N64 (Pal)
- Mangas
- Figurines & Garages Kit

04.68.34.05.11

## REDSUN

Spécialiste Saint-Seiya et Macross

16 bis, rue d'Odessa  
75014 PARIS

Métro : Montparnasse ou  
Edgar Quinet

**TOUT LE JAPON A PARIS**

Nous expédions dans toute  
la France en 48H.

TEL : 01 43 20 71 73  
FAX : 01 43 20 72 13

## CYBER MANIA

75 BD PAUL VAILLANT COUTURIER 95190 GOUSSAINVILLE  
Tel : 01 34 04 81 16

|  |   |
|--|---|
| <b>PSX DUAL SHOCK 990 F</b><br><b>DEAD OR ALIVE/ALUNDRA</b><br><b>IMPORT</b><br><b>3D : SOKAIGI/ RIVAL SCHOOL</b><br><b>2D : THE K OF FIGHTER 97</b><br><b>POCKET FIGHTER</b><br><b>RPG : STAR OCEAN 2</b><br><b>BRAVE FENCER MUSASHIDEN</b><br><b>DECOUVREZ FF VIII</b> | <b>CARTE PRIVILEGE</b><br><b>TOUTE L'ANNEE</b><br><b>-10% SUR L'OCCAS</b><br><b>-5% SUR LE NEUF</b><br><b>ex : GRAN TURISMO 330 F</b><br><b>REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS</b> |
|--|---|

## VIDEO + GAMES

VOUS AVEZ UN PROJET D'OUVERTURE  
D'UN MAGASIN DE JEUX VIDEO.

VOUS POSSÉDEZ UN LOCAL. UN CAPITAL OU  
VOUS AVEZ DÉJÀ UN MAGASIN DE JOUETS OU AUTRES ET  
VOUS VOULEZ EN PLUS VENDRE DES JEUX VIDEO.

JE VOUS CONSEILLE ET JE VOUS FOURNI TOUS LES JEUX VIDEO.  
SANS FRANCHISE. PRIX TRÈS COMPÉTITIFS.

### VIDEO + GAMES

117, rue Aristide Briand - 16100 COGNAC  
Tel : 05 45 82 47 36 - Fax : 05 45 36 00 76

## MODIFIEZ votre PlayStation VOUS MÊME

KIT facile à poser.  
Livré avec plan et notice.

**59 F**  
Port compris  
**PACK MODIF**  
KIT + Cable RGB

**129 F**  
Port compris  
**FANTASY GAME**  
52 Rue de l'université  
69007 Lyon  
Tel : 04 72 71 34 44

## REPARATION CONSOLES

|  |  |
|--|--|
| <b>TRANSFORMATION<br/>MULTI STANDARD<br/>PLAYSTATION</b><br><b>85 F</b><br><b>+ SUR PLACE</b><br><b>+ PAR NOTRE TECHNICIEN</b><br><b>+ GARANTIE 3 MOIS</b> | <b>CENTRE DE MAINTENANCE</b><br><b>- SONY</b><br><b>- SEGA</b><br><b>- NINTENDO</b><br><b>- DEVIS GRATUIT</b><br><b>- REPARATION</b><br><b>GARANTIE 3 MOIS</b> |
|--|--|

**REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS**

**WARE CENTER**

16 bis, rue GABRIEL PÉRI - 95600 Eaubouville  
TEL : 01 42 52 22 33

## TRY A GAME AUTEUIL

11, rue Chancé - 75016 PARIS  
TEL 01.40.71.60.61

Ne prends pas de vacances afin de vous servir toutes  
les nouveautés et les meilleures occas...

**FX FTL, Tomb Raider 2, Street EX A+, Crash 2,  
Mario 64, Turok 64, Mace 64, etc, etc**

**= 199 Frs**

San service technique reste également à votre disposition pour tous problèmes sur toutes consoles.

### AVIS DE RECHERCHE

Activement recherché parmi les lecteurs de Consoles + - stop  
Stagiaire école ou Apprenti - stop  
Passionné de jeux vidéo - stop  
Téléphoner pour rendez-vous - stop

**BONNES VACANCES A TOUS**

## GENIAL GAMES

Place du Calvaire  
75000 FLEURBAEUILLE  
Tel : 02 45 75 68 26

**LES MEILLEURES REPRISES**

**PLAYSTATION**  
**SATURN**  
**NINTENDO 64**

ACHAT - VENTE - REPARATION





# SKY GAMES



LE SPECIALISTE DU JEUX VIDEO

**RACHAT • VENTE • ECHANGE**

SUR :

PLAYSTATION • SATURN • MEGA DRIVE •  
SUPER NINTENDO • GAME BOY • GAME  
GEAR • CD ROM • PC

## NOUVEAU

### 3615\*

## SKY GAMES

Chaque jour des  
dizaines de jeux à  
**gagner**

**VPC A L'ECHELLE  
NATIONALE !!!**

Contactez-nous rapidement  
aux adresses suivantes :

106, rue de Reuilly  
75012 PARIS

☎ : 01.43.45.45.25

371, rue de Vaugirard  
75015 PARIS

☎ : 01.45.39.24.80

\*2,23 F la minute



# WINNER'S GAMES

Le pro  
du jeu  
vidéo

Tous les hits ! Toutes les nouveautés !



**A LYON**  
pour l'accueil,  
le choix,  
les conseils  
et les prix,  
**Y A PAS PHOTO**

Jeux sur Nintendo 64  
Playstation, Saturn,  
Super Nintendo,  
les meilleurs jeux sur PC, etc.

**CARTE DE FIDÉLITÉ - ÉCHANGE - RACHAT**

2 adresses !

51, rue Victor Hugo  
(métro Ampère)  
LYON-2ème  
Tél. 04 78 42 77 94

103, rue Anatole France  
(angle av. Henri Barbusse - Métro Gratte-Ciel)  
VILLEURBANNE  
Tél. 04 78 85 08 46

## 3615 Plus près des étoiles

2,23 F la min.

**Nouveau !**

Tapez **3615 U64**

pour tout savoir sur l'Ultra 64 :

• Actualités • Trucs & astuces • Soluces

**A consulter sans attendre :**

**un super catalogue de VPC !**

*Le Nouvel*

|                |       |
|----------------|-------|
| NETRIDE        | 399 F |
| BANJO KAZOOIE  | 469 F |
| GT 64          | 469 F |
| FORSAKEN       | 469 F |
| NBA COURT SIDE | 499 F |

Consoles d'occasion + 1 manette 690 F

|                     |       |                |       |
|---------------------|-------|----------------|-------|
| MARIO 64            | 199 F | GOLDEN EYES    | 290 F |
| MARIO KART 64       | 249 F | ISS 64         | 290 F |
| DIDDY KONG RACING   | 249 F | LAMBORGHINI 64 | 290 F |
| F1 POLE POSITION 64 | 249 F | LYLAT WARS     | 290 F |
| TUROK               | 249 F | NAGANO 64      | 290 F |
| WALL-E RACE         | 249 F | TOP GEAR RALLY | 290 F |
| BOMBERMAN 64        | 290 F | YOSHI'S STORY  | 290 F |
| DUKE NUKEM 64       | 290 F |                |       |

14 rue

PL

KING O

THUN

G

SO

COWE

BREAT

POINT BLA

POCK

X-MEN VS S

CRIM

LUNAR SILV

GUI

ROAE

GRANDS

KONAMI W

NEW SILHOU

NEW CRK

NEW REAL B

+ VER

NEW SLAYE

NEW SOL

NW BLUE LEG

N BRAVE FENC

NWPRIVATE SC

NEW STAR

NEW MORTAL

NEW ELEMENTA

**TEL !**

E-MAIL : SUNI



★ VENTE  
★ ACHAT  
★ REPRISE  
★ ECHANGE  
★ REPARATIO

TR  
S  
4. PL  
MAGASIN  
55400 ST A  
02 77 22 20

\*POUR LES JEUX UNI



# SUNRISE IMPORT

14, rue des Messageries - 75010 Paris

VENTE PAR CORRESPONDANCE

HORAIRES : Du lundi au vendredi 10 H / 19 H

## PLAYSTATION

KING OF FIGHTER 97 jp - 489 F  
THUNDER FORCE V jp - 479 F  
G-DARIUS jp - 429 F  
SOUKAIGI jp - 549 F  
COWBOY BEEBOP jp - 479 F  
BREATH OF FIRE 3 us - 399 F  
POINT BLANK + GUN NAMCO us - 499 F  
POCKET FIGHTER jp - 489 F  
X-MEN VS STREET FIGHTER jp - 399 F  
CRIME KILLER us - 399 F  
LUNAR SILVER STAR STORY jp - 549 F  
GUILTY GEAR jp - 499 F  
ROAD RASH 3D us - 399 F  
GRANDSTREAM SAGA us - 399 F  
KONAMI WORLD CUP 98 jp - 489 F  
**NEW** SILHOUETTE MIRAGE jp - 489 F  
**NEW** CRISIS BEAT jp - 499 F  
**NEW** REAL BOUT SPECIAL jp - 499 F  
+ VERSION DELUXE - Tel  
**NEW** SLAYERS ROYAL jp - 499 F  
**NEW** SOL DIVIDE jp - 489 F  
**NW** BLUE LEGEND OF WATER jp - 499 F  
**N** BRAVE FENCER MUSASHIDEN jp - 499 F  
**NW** PRIVATE SCHOOL JUSTICE jp - 489 F  
**NEW** STAR OCEAN 2 jp - 549 F  
**NEW** MORTAL KOMBAT 4 us - 399 F  
**NEW** ELEMENTAL GEARBOLT us - 399 F

## SATURN

CONSOLE SATURN BLANCHE jp - 1390 F  
GT 24 jp - 399 F  
GRANDIA DIGITAL MUSEUM jp - 300 F  
KING OF FIGHTER 97 jp - 399 F  
SUPER ROBOT TAISEN F FINAL jp - 449 F  
VAMPIRE SAVIOR + RAM jp - 449 F  
SHINING FORCE 3 SCEN.2 jp - 359 F  
SEGA WORLD CUP 98 jp - 399 F  
MACROSS jp - 449 F  
REAL BOUT SPECIAL + RAM jp - 379 F  
**NEW** LANGRISSE V jp - 429 F  
**N** SUPER ADVENTURE ROCKMAN jp - 399 F  
**NEW** DRACULA X jp - 349 F  
**NEW** SOLDIVIDE jp - 399 F  
**N** SEGA AGES : GALAXY FORCE II jp - 349 F  
**NEW** POCKET FIGHTER jp - 399 F  
**NEW** DEEP FEAR jp - 399 F  
**NEW** LUNAR 2 jp - 449 F  
**NEW** RADIANT SILVER GUN jp - 399 F  
**NW** KONAMI MSX COLLECTION jp - 399 F  
**NEW** SHINING FORCE 3 us - 349 F  
**NOMBREUX TITRES PLAYSTATION ET SATURN**  
**DISPONIBLES ET**  
**COMMANDABLES SUR DEMANDES**

### ACCESSOIRES :

- DUAL SHOCK NOIR ET BLANC JP - 300 F  
- CABLE RGB PS - 79 F  
- CABLE RGB SS - 99 F  
- CABLE LINK SS - 129 F  
- TRANSFORMATEUR 110/220V - 99 F  
- RAM 4M SS - 149 F  
- ADAPTEUR ST.KEY SS - 149 F  
- BLOC LENTILLE PS - 349 F

**IMPORT DIRECT JAPON / ETATS-UNIS**  
**VPC DANS TOUTE LA FRANCE 24/48 H**

## NEO-Geo

LAST BLADE.CART - 1690 F  
LAST BLADE.CD - 399 F  
BLAZING STAR.CART - 1690 F  
METAL SLUG 2.CART - 1690 F  
METAL SLUG 2.CD - 399 F  
RB2.CART - 1690 F  
RB2.CD - 399 F  
JOYSTICK D'ARCADE - 349 F  
REAL BOUT 2 MVS - 2400 F  
KOF'98 MVS - TEL



### SFC :

SEIKEN DENSE TSU 3 - 399 F  
CHRONOTRIGGER - 299 F  
FINAL FANTASY V - 399 F  
FINAL FANTASY VI - 449 F  
FIRE EMBLEM - 299 F  
FURAI NO SIREN - 399 F  
ROMANCING SAGA 3 - 279 F  
SLAYERS - 449 F  
SUPER MARIO RPG - 459 F  
FAR EAST OF EDEN ZERO - 249 F  
Y'S V - 329 F  
ZENKI - 249 F  
YUYU HAKUSHO - 249 F  
SUPER ROBOT TAISEN GAIDEN - 399 F  
SUPER DONKEY KONG 1,2,3 - 269 F  
FATAL FURY SPECIAL - 279 F  
ROCKMAN 7 - 449 F  
SUPER SANGOKUSHI 2 - 269 F

## GARAGE KITS

Demandez vos modèles

**MAGAZINES :**  
Saturn Fan - 60 F  
Playstation Magazine - 60 F  
Famitsu - 45 F  
Dengeki 64 - 65 F  
Gamest - 70 F  
**GUIDE BOOK JP/US**  
WALL SCROLL (FF7, KOF...) -  
CD AUDIO  
DVD MULTIZONE

Un porte-clef\* offert pour tout bon de commande envoyé (Kof'97, Bushido blade, Fatal fury, Evangelion, Sega girl etc...), \*dans la limite des stocks disponibles

**BON DE COMMANDE à retourner à SUNRISE IMPORT, 14 rue des Messageries 75010 PARIS**

| ARTICLES      | CONSOLE | QUANTITE | PRIX  | NOM, Prénom : .....      |
|---------------|---------|----------|-------|--------------------------|
| .....         | .....   | .....    | ..... | ADRESSE : .....          |
| .....         | .....   | .....    | ..... | .....                    |
| .....         | .....   | .....    | ..... | TEL : .....              |
| .....         | .....   | .....    | ..... | Frais de port : .....    |
| .....         | .....   | .....    | ..... | 24 H : 80 F              |
| .....         | .....   | .....    | ..... | 48 H : 35 F              |
| .....         | .....   | .....    | ..... | et plus de 2 jeux : 40 F |
| TOTAL : ..... |         |          |       |                          |

MODE DE PMT : CB N° .....  
EXP : .....

CHEQUE à l'ordre de SUNRISE / MANDAT POSTAL

**TEL : 01.47 70 27 04**

E-MAIL : [SUNRISE@magic.fr](mailto:SUNRISE@magic.fr) \*PRIX REVISABLES SANS PREAVIS



**PASSEZ VOS VACANCES EN 3D AVEC TRY A GAME**

- ★ VENTE
- ★ ACHAT
- ★ REPRISE
- ★ ECHANGE
- ★ REPARATION

TRUCS ET SOLUCES

**TRY A GAME**  
ST MALO  
+ PLACE DU  
MARCHÉ LIBRE  
35400 ST MALO  
02 91 12 20 02

**TRY A GAME**  
MUGEN  
25, RUE PÉRET  
75015 PARIS  
01 40 45 02 02

SEA

AND SUN

**TRY A GAME**  
MUN  
33 GRANDE RUE  
2200 MUN  
02 96 35 38 48

**TRY A GAME**  
VERSAILLES  
5, RUE DE LA  
PROCESSE  
78000 VERSAILLES  
01 31 51 08 16

## PROMO DU SOLEIL

HEART OF DARKNESS 349 F NEUF  
COLIN MACRAE 349 F NEUF  
GRAN TURISMO 249 F D'OCCAS  
COUPE DU MONDE 249 F D'OCCAS



## emap.alpha

152, rue Gallieni  
92514 Boulogne-Billancourt  
Tél. : 01 41 86 16 00  
Directeur délégué  
Gorune Aprikian  
Directeur du marketing  
Roland Claverie  
Responsable administratif et financier  
Christel Marjotte Beyerlian

## CONSOLES

152, rue Gallieni  
92514 Boulogne Cedex  
Tél. : 01 41 86 16 72  
Fax : 01 41 86 16 96  
Fax pub : 01 41 86 17 67  
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

**RÉDACTION**  
Directeur d'édition  
Vincent Cousin  
Rédacteur en chef  
Alain Huyghe-Lacour (AHL)  
Secrétaire  
Juliette van Paaschen (A172)  
Rédacteur  
Richard Homsy (Spy)  
Chef de rubrique  
Nicolas Gavet (Niico)  
Secrétaire de rédaction  
Ivan Gaucher  
Création maquette  
Catherine Verchère  
Maquette

Marie-Pierre Debray, Olivier Mourgéon  
(1<sup>er</sup> maquettiste)  
Ont collaboré à ce numéro  
Christophe Kogotani, correspondant  
au Japon, Gia-Dinh To,  
François Garnier (le Panda), Maxime  
Roure (Switch), Fabrice Collin, Tibource  
Oger, Elisabeth Lè, Bernard Rougeot,  
Philippe Karakasyan, Sébastien Le  
Chapentier (Cheub), Lionel Barillon,  
Azahel Vienne, Bombboy.

### PUBLICITÉ

Directrice commerciale  
Lara Wytychinsky (16 24)  
Directrice de publicité  
Carine Barret (16 31)  
Chef de publicité  
Caroline Saint-Blancat (16 32)  
Maquette publicité  
Dominique Chagnaud  
Bureau de Lyon  
Catherine Laurent. Tél. : 04 78 62 65 10

### MARKETING

Responsable marketing  
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)  
Assistante marketing  
Annie Perbal (17 55)

### TELEMATIQUE

Laurence Vié  
FABRICATION  
Isabel Delanoy (17 90)

Service abonnements  
Tél. : 01 64 81 20 23  
France : 1 an (11 numéros) :  
297 F (TVA incluse)  
Etranger : 1 an (11 numéros) :  
398 F (train/bateau)  
(tarifs avion : nous consulter)  
Belgique : 1 an (11 numéros) :  
2 397 FB. Payable par virement sur le  
compte de Diapason à la banque  
Société générale à Bruxelles,  
n° 210-0083593-31.

Les règlements doivent être effectués  
par chèque bancaire, mandat ou  
virement postal (3 virements),  
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA.  
Siège social : 41-43, rue du  
Colonel-Avia, 75015 Paris. Principal  
actionnaire : EMAP FRANCE.  
Propriétaire : EM-IMAGES. PCA et  
directeur de la publication : Keith  
Marriott. N° de commission paritaire :  
73201. Dépôt légal : juin 1998.  
Photocomposition, montage :  
Euronumérique, Photogravure : EPS,  
PPDL. Imprimeries : BV Roto,  
Tremblay-en-France (93) ; Imaye, Laval  
(53). Distribution : Transport Presse.  
Département diffusion : Directeur  
délégué : Pierre Christophe. Directeur  
des ventes France/Export : Annie Baron.  
Trade Marketing : Marlène Reux. Ventes  
(réservé aux dépositaires de presse) :  
Synergie Presse : Immeuble Le Ventouse,  
2, rue des Bourets, 92150 Suresnes.  
Téléphone vert (réservé aux dépositaires  
de presse) : 08 00 01 46 23. Terminal  
ordinateur E 76.  
La reproduction, même partielle,  
de tous les articles parus dans la  
publication (© Consoles+) est  
interdite, les informations rédactionnelles  
publiées dans  
Consoles+ sont libres de toute  
publicité. Les anciens numéros de  
Consoles+ sont disponibles à  
Consoles+Service Abonnements,  
BP 53, 77932 Perthes Cedex.  
ISSN 1162-8669.

## VENTES

## NINTENDO

Jx N64 : Fila 98, px : 370 F et Goldeneye : 350 F.  
Lionel KTORZA, 74, le Colombier, 13190  
Alauv. Tél. : 04.91.21.93.72.

Vds jx N64 : ISS64 : 350 F et 007 : 300 F ou éch.  
cote Goemon. Garcia José-Luis, 164, av. du Pd  
Wilson, 94210 La Plaine-Saint-Denis.  
Tél. : 01.48.09.17.24.

Vds N64 + 2 man. + 2 card mem + Kit Vibra + 8 jx,  
px : 2 800 F. Florian DUFIEF, 1, avenue du Pré-  
sident Kennedy, 02200 Soissons.  
Tél. : 03.23.73.26.78.

Vds N64 + 2 man. + 3 jx NF (gar. 6 mois), px :  
1 500 F. Gabriel GHIRANDELLI, Les Gays, 69790  
Saint-Igny-de-Vers. Tél. : 04.74.04.51.64.

Vds N64 (Gar. 6 mois) + Mario 64, px : 800 F à  
déb. Mourad ENNACERI, 28 A rue Paul-Claudiel,  
91000 Evry. Tél. : 01.68.78.67.90.

Vds jx N64 Extreme G, px : 270 F à déb. Jx SNIN  
90 F (Obélis). Jérôme SENCEY, 20, Jardins de  
Sam-Michèle, 33700 Mérignac.  
Tél. : 05.56.12.02.81.

Vds N64 + man. + wave race 64 + Mario 64, px :  
1 400 F à débattre. André CERDEIRA, 74, rue des  
Chanteraines, 93100 Montreuil.  
Tél. : 01.48.59.47.97.

Vds Yoshi's Story, Diddy Kong Raci N6, Extreme  
G : 300 F. Chac. N 64. Pierre CHAUTY, 68, av. de  
la Bouvardière, 44800 Saint Herblain.  
Tél. : 02.40.76.50.29.

Vds jx N64 MRC et Extreme G, px : 200 F. Julien  
CHOPPE, Le Bourg, 72600 Roullée.  
Tél. : 02.43.97.82.97.

Vds jx N64 ISS 64, Top Gear Rally, Goemon de  
220 F à 320 F. Jérôme AMON, 10, rue André-  
Guérin, 33130 Begles. Tél. : 05.56.05.23.28.

Vds N64 + 2 man. + Memory Card + ISS64 +  
Mkart + Mario 64. Thierry TANCHE, 43, square  
du Nord, 95600 Gonesse.  
Tél. : 01.39.85.47.32.

Vds N64 + 5 jx + 3 man. + mémoire Card + 1 Joy,  
px : 2 500 F. Karim DUAGUENI, 1, rue Saint-  
Didier, 69009 Lyon. Tél. : 04.78.83.37.86.

Vds nbx jx N64 : Goldeneye et Yoshi's, Island...  
px : 250 F. Jérôme ZERBIB, 7 chemin des  
Suisses, 92500 Rueil-Malmaison.  
Tél. : 01.47.14.90.50.

Vds Nintendo 64 + 2 man. + vibreur + carte +  
Yoshi, px : 1 200 F. Vincent BALESTRIERE, 38,  
rue Eugène-Duthoit, 59179 Croix.  
Tél. : 03.20.70.51.50.

Vds Wave Race 64 + man. Superpad 64, le lot :  
500 F. Julien CANTIE, 12 rue Gérard-Philippe,  
30130 Pont-Saint-Esprit. Tél. : 04.66.90.75.01.

## PLAYSTATION

Vds Toca Odd World, Espn Diablo Micro, Machine  
V3 Tennis Arena, Marcel DELPIERRE, 1615,  
route de Berck, 62180 Rang-du-Fliers.  
Tél. : 03.21.84.29.12.

Vds Alundra, Resident Evil 2, parasite Eve, Tekken  
3 : 100 F à 200 F. Tristan IMBERT, 37, bd  
Ambroise-Croizat, 69200 Venissieux.  
Tél. : 04.72.50.85.95.

Ech., vds., jx Pax Recents FR/SÀ/PUS. Vds Gun +  
man. neufs. Jean-Marc GOTTAR-BERNARD, 11,  
av. de la Zibeline, 77240 Cesson.  
Tél. : 01.64.41.87.34.

Vds 10 jx + PSX de 100 F à 250 F + jx MD de 50 F  
à 150 F. Arnaud BOUSEZ, 18, rue de Ponsay,  
75013 Paris. Tél. : 06.60.14.77.15.

Vds jx PSX Pal de 70 à 120 F, port compris. Jean-  
Charles PAUL, 39, rue de la Joana, 69126  
Brindas. Tél. : 04.78.45.00.29.

Bushido Blade, Starwars Master of Teras Kasis,  
px : 125 F. Valéry DUFOUT, 416, rue Arthur-  
Brunet, 59220 Denain. Tél. : 03.27.44.31.33.

Vds sur Playstation NEE, Fdr SPE GD 3, px :  
300 F. Benjamin SIKLI, 5, allée du Jura, 94550  
Chevilly-Larue. Tél. : 01.49.79.09.81.

Vds 8 jx PSX, px : 130 F à 250 F, carte mémoire,  
px : 100 F. Jonathan NARDELLI, La Viverale, Bt  
B1, rue Edmond-Jaloux, 13090 Aix-en-Provence.  
Tél. : 04.42.20.43.54.

Vds jx PSX : Crash Bandicoot 2, px : 200 F + jx  
bas px. T. Rder 2. Jonathan MAQUAIRE, 1, allée  
Marcel Carne, 91860 Epinay-sous-Sénart.  
Tél. : 01.60.47.34.95.

## SUPERNINTENDO

Vds SN + 18 jx + Multitap + 4 man. px : 1 500 F à  
déb. Mathieu VERMEERSCH, 130, rue du Saul-  
zoir, 59310 Beuvry-la-Forêt.  
Tél. : 03.20.64.81.54.

Vds SNIN 2 man. + 7 jx, px : 400 F ou Game Boy  
+ 2 jx, px : 150 F. Kamel SAIDI, 4, rue Molière,  
78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : 01.30.94.50.10.

Vds SNIN + 2 man. + 2 jx SF2, Turbo et Probotec-  
tor, px : 600 F. Pierre DEUST, Le Buisson, 61150  
Goullet. Tél. : 02.33.35.71.93.

Vds SNES + 2 man. + 23 jx, px : 1 700 F à déb.  
Thomas LEAL, 7 Impasse de Grasse, 06150  
Cannes-la-Bocca. Tél. : 04.93.90.30.25.

Vds SNES + 2 pads + 1 jeu (Punching Ball) +  
SPGB : 670 F. Pierre CAUDRELLIER, 1, rue de la  
Chenaie, 37420 Savigny-en-Veron.  
Tél. : 02.47.58.94.84.

Vds ou éch. SN + 5 jx ou Mega D + 12 jx contre  
Saturn. Jonathan MAQUAIRE, 1, allée Marcel-  
Carné, 91860 Epinay-sous-Sénart.  
Tél. : 01.60.47.34.95.

Vds jx SNES : SPAWN, Sairou, Mario Kart, Nos-  
feratu, Wicked 18, Prince Persia 2, DKC 3. Adine  
ARNAUD, 7, rue Saint-Joseph, 38000 Grenoble.  
Tél. : 04.76.46.78.58.

## SATURN

Vds Saturn + 2 man. + carte mémoire, px : 500 F.  
Philippe MEURET, 52, rue de Plaslatt, 68260  
Kingersheim. Tél. : 03.89.50.03.20.

Vds Saturn 1 jx + 13 + 2 man. + Gun, px : 1 600 F.  
Mathias THOMAS, K3 Valbanne, Hecke av.  
Clean, 13011 Marseille. Tél. : 04.91.89.66.03.

Vds Sat tbe + 2 man. + 15 jx + volant + Red + Pis-  
tolet + CD Démo, px : 2 000 F. Fabrice RABAULT,  
2 bis, rue du Bel-Air, 91480 Varennes-Jarey.  
Tél. : 01.69.00.57.97.

Vds Saturn + 8 jx (Resident. E. Soga. R. Starlight  
+ 2 CD démo, px : 1 000 F.). David CAILLET, 40,  
rue le Parc, 08410 Bouzicourt.  
Tél. : 03.24.32.75.13.

## ACHATS

Ach. jx PS multistandard à bas px. Pierre GRI-  
MALDI, Milisieux, 42800 Saint-Joseph.  
Tél. : 04.77.83.89.52.

Ach. jx GB Jap. US (DBZ, Final Fantasy Legend 2  
et 3). David YU, 12, rue Saint-Jean, 79000  
Niort. Tél. : 05.49.28.03.48.

Ach. sur Saturn Jap jeu, Tokimeki Memorial.  
Arnaud BOULVESTRE, 15, av. du Général-de-  
Gaulle, 95310 Saint-Ouen-L'Aumône.  
Tél. : 01.30.37.37.11.

Ach. Rés. Evil 2, px : 200 F ou Tomb Raider :  
100 F. Thomas QUESNE, 14, rue Feneion, 59350  
Saint-André-les-Lille. Tél. : 03.20.06.69.98.

Ach. neo CD + jeux pas cher tbe. Nicolas PHARI-  
SIER, Lycée René Cassin, 42800 Rive-de-Gier.  
Tél. : 04.77.75.06.12.

Ach. Sim City sur n'importe quelle console, px :  
100 F à 290 F. Pierre FONGARO, Pierre Fonearo,  
la Charrière, 39500 La Buisse.  
Tél. : 04.76.55.04.57.

Ach. Pro Action Replay pour PSX : 100 F. Anthony  
VINCENT, 60, rue Professeur Roux, 69200  
Venissieu. Tél. : 06.14.39.74.06.

Ach. Resident 2, Gran Turismo, N45 P3, One,  
Road Rash 13 D. Ludovic PAPON, 28, rue Fran-  
çois Perrin, 87000 Limoges.

Ach. Mangas DB1, 15 jax, DB Couleur, l'armée du  
Ruban Rdv. Eric CAPTON, 13, rue Albert-  
Noreau, 93240 Stains. Tél. : 01.48.22.18.56.

Ach. Jx SFC Rare : 50 F. Vds Pro Fighter + SFC.  
Ach. PSX. Karim YAMMAINE, 12, lot. Pech Tau-  
lier, 11290 Lavalette. Tél. : 04.68.26.84.91.

Ach. Snin ou PSX et jx. Jean OZIOI, 59 cours Vit-  
ton, 69006 Lyon. Tél. : 04.78.89.65.29.

Ach. PSX + 2 man. + 1 mem. Card à prix raison-  
nable. Benjamin COUTELLIER, 81, av. Secrean,  
75019 Paris. Tél. : 01.42.45.59.75.

Ach. Guide Stratégique de Wild Arms, px du neuf.  
Eric CIVIOI, 2 D, rue de Pommard, 21800 Che-  
vigny-Saint-Sauveur. Tél. : 03.80.46.09.91.

Ach. sur Neo Geo CD Fatal Fury, Metal Slug, Sen-  
koku Eight man. Philippe MARY.  
Tél. : 03.44.24.45.04.

Ach. jx SAT, PS : Samurai 4, B. Gar Ega, Langris-  
ser 1, 2, 3 ; Suikoden... Jérôme LE FLOCH, 24  
bis, bd des Frères Maillot, 29000 Quimper.  
Tél. : 02.98.95.51.78.

Ach. Jx Pbx et cherche correspondance. Valérie  
JUNG, 1 A, rue du Docteur Woehrlin, 67000  
Strasbourg. Fax. : 03.88.31.43.53.

## ECHANGES

Ech. Cool Boarders 2 ctre Sim City 2000 ou  
Theme Park. Rudy JULIEN, 12, rue Phileas  
Reant, 62100 Calais.

ACE Combat II ou Alerte Rouge, ctre Tenchu ou  
Gerant. Vivien MERMET-GUYENET.  
Tél. : 01.42.28.85.40.

Ech. jx PSX Last Report, px : 249 F ctre Abe Odys-  
see. Jérôme SALIGOT, La Saudrais, 35590  
Saint-Gilles. Tél. : 02.99.64.81.43.

Ech. Gran Turismo ou Resident Evil 2 ctre Tekken  
2. Marie WEBER, 11, rue Gambas, 67100 Stras-  
bourg. Tél. : 03.88.79.40.97.

Ech. Vds jx et consoles (PS N64). Mikael SEBAS-  
TIAO, 10, clos Perault, 91200 Athis-Mons.  
Tél. : 01.69.38.16.60.

Ech. V-Rally ctre Street Fighter Collection ou  
Alundra. Gary STRASS, 10, rue François-Villon,  
33310 Lormont. Tél. : 05.56.31.60.41.

Ech. N64 + 2 man. + DKR ctre PSX + 2 man. + 1  
jeu. Romain PIQUET, 51, bd de Bellechasse,  
94100 Saint Maur. Tél. : 01.43.97.23.79.

Ech. N64 ctre PSX + jx + Man. Nils MAZA, 31,  
allée du Moulin du Bois, 95470 Yehars.  
Tél. : 01.34.68.53.51.

Recherche Fan SNK, neo geo CD. Philippe  
MARAY, 12, rue Aristide-Briand, 60100 Creil.  
Tél. : 03.44.24.49.04.

Ech. 10 CD Démo ctre 1 jeu, PSX. Faire offre  
ap. 19 h. Gérard CHOCHOY, Les Ambaysses,  
46200 Souillac. Tél. : 05.65.37.06.28.

## DIVERS

Tournoi Amical de Goldeneye Fin Juin, configura-  
tion 4 joueurs, Pistois, Licence Tokill, Paint Ball,  
No Radar, Facility uniquement. 20 joueurs max.  
Inscriptions rapides. Machines : Nintendo 64,  
Yannick MALARD, 24, allée des Brulais, 93340  
Le Raincy. Tél. : 01.43.81.81.92.

## Bon pour une annonce gratuite\*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre  
annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et  
ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être  
domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coor-  
données utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les  
annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro,  
valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous  
publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui  
joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une  
demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du  
3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde  
pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre  
reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par  
la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon  
sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois  
mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de  
l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin  
que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être  
utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 150, rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex

### RUBRIQUE CHOISIE :

- ☐ ACHATS  
☐ NOM :  
☐ PRÉNOM :  
☐ ADRESSE :  
☐ TÉL. :  
☐ CLUBS

NOM : \_\_\_\_\_  
PRÉNOM : \_\_\_\_\_  
ADRESSE : \_\_\_\_\_  
TÉL. : \_\_\_\_\_

## Consoles + n° 78

### MACHINES :

- PC Engine
- Super Nintendo
- Megadrive
- Sega
- Nintendo
- Playstation
- Saturn
- Divers

\* Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées.  
Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.



Wild Arms, px du neuf.  
Pommard, 21800 Che-  
: 03.80.46.09.91.

Fury, Metal Slug Sen-  
Philippe MARAY.

4. B. Gar Ega, Langris-  
Jérôme LE FLOCH, 24  
illet, 29000 Quimper.

correspondance. Valérie  
teur Woehrlin, 67000  
31.43.53.

NGES

tre Sim City 2000 ou  
NEN, 12, rue Philéas

Rouge, ctre Tenchu ou  
MERMET-GUYENET.

x : 249 F ctre Abe Odys-  
La Saudrais, 35590  
64.61.43.

sident Evil 2 ctre Tekken  
Gambas, 67100 Stras-  
.97.

PS N64). Mikael SEBAS-  
t, 91200 Athis-Mons.

t Fighter Collection ou  
0, rue François-Villon,  
.56.31.60.41.

ctre PSX + 2 man. + 1  
1, bd de Bellechasse,  
01.43.97.23.79.

Man. Nils MAZA, 31,  
Bois, 95470 Yehars.

eo geo CD. Philippe  
e-Brand, 60100 Creil.

1 jeux, PSX. Faire offre  
HOY, Les Ambaysses,  
.66.37.06.28.

ERS

neya Fin Juîn, configura-  
cence Tokill, Paint Ball,  
rment, 20 joueurs maxi.  
achines : Nintendo 64,  
allée des Brulés, 93340  
31.61.92.

La loi du  
navigarde  
ute autre  
évues par  
ntrefaçon  
t de trois  
ncs ou de  
ons enfin  
uvent être

° 78

S:

tendo

n

nt éliminées.

OK

X



GROS - SOFTWARE - DVD  
DISTRIBUTEURS  
LOGICIELS - MOBILIER

PRESENTE

CINE GAME 24H24 LE 1<sup>ER</sup> DISTRIBUTEUR UNIVER-

CASSETTES VIDEO - JEUX VIDEO - CARTOUCHES  
DVD - CD-ROM

Location - Ventes - Achats - Echange 24H/24

### Ergonomique

**Inviolabilité :** couverture thermoformée blindée.

**Accessibilité :** accès enfants et handicapés.

**Double écran,** anti-reflets.

**Robustesse :** moteur unique à air comprimé.

**Achats aux clients :** paiements des produits par virement et/ou montant débité sur la carte nominative.

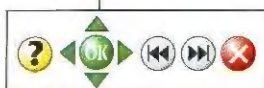
**Réseau :** Interrogation à distance des machines pour connaître leurs CA.

**Paiement Sécurisé :** CB ou carte nominative (membre).

**Nombreuses options :** guichet de réservation, double pupitre, lecteur de billets, écran tactile...

### CINE GAME

(\* à partir de 2990 FRF)



### Haute rentabilité

**Pas de charge de personnel**

**Loyer réduit (1m²)**

**Gestion autonome**

**Calcul automatique de la côte des produits neufs et occasions.**

**100 % compatible avec toutes les franchises.**



## Easy Distri Soft : Le Logiciel de Gestion Approprié (\* à partir de 199 FRF)

**Plus de dix ans d'expérience en vidéo et huit ans en software.**

**Entièrement compatible avec CINE GAME 24/24H, Win95 & NT, Dos, Delphi.**

Effectue la gestion, la location, la vente, l'achat et l'échange :

Calcul automatiquement la côte de vos produits, à partir des nombreux paramètres que vous insérez.

Historique des clients et des produits, calcul de la TVA, CA distinctif des vendeurs.

Statistique interne et externe.

Lecture et édition de code barre, contrôle du tiroir caisse.

Démo des produits.

Contrôle des comptes clients, rappel de chaque paiement échelonné.

Réseau : interrogation de vos magasins et/ou machines, afin de connaître leurs statistiques.

**EDS :** de nombreuses autres fonctionnalités (facturation des jeux en réseau, privilèges clients...)

## Easy Distri

(\* à partir de 499 FRF)

- La gamme de meubles spécialisée : simplicité, inviolabilité, concept, design et look.
- Conception sur mesure.

- Différentes couleurs disponibles, possibilité d'insérer votre Logo.

- Déjà élue chez les plus grands éditeurs.

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS !

**Nous distribuons aussi des Jeux Vidéo (PSX, N64, PC ...) et DVD.**  
**Constitution d'un stock de départ :**

- Jeux vidéo à partir de 15 000 FRF

- DVD à partir de 13 000 FRF

Pour un premier contact, appelez sans plus attendre notre service technico-commercial : **03 88 23 23 88**

\* montant minimum de remboursement du prêt, conditions et T.E.G à définir.

**CINE GAME 24H/24 & Easy Distri  
AXE DVD**

10 place des Halles

67000 Strasbourg

France : (33) 03 88 23 23 88

FAX (33) 03 88 23 28 28

En construction :

Internet : axedvd.com

E-mail : sales@axedvd.com

Je souhaite recevoir  
sans engagement de ma part  
une documentation sur :

☐ CINE GAME

☐ EASY DISTRI

☐ TOUS LES PRODUITS AXE

Nom, Prénom ou Société \_\_\_\_\_

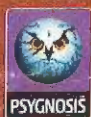
Adresse : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_ CP : \_\_\_\_\_

Tél. \_\_\_\_\_ Fax \_\_\_\_\_

E-Mail : \_\_\_\_\_





# QU'EST-CE QUE VOUS FAITES POUR LES VACANCES ?

## 93%

Une copie de Zelda qui tient bien la route,  
ce n'est pas souvent qu'on en voit !  
Le jeu est excellent. Un très bon produit.

*Joypad*

## 90%

un must, tant pour les fans que pour ceux qui  
voudraient débiter dans le genre.

*Consoles +*

## 92%

Après Final Fantasy 7, voici un nouveau must  
pour les aventuriers "32 bitsiens".  
digne des plus grands jeux du genre,  
cet "action-RPG à l'ancienne" est une perle rare.  
Ne passez surtout pas à côté !

*Playmag*

